

Treball de Fi de Grau

Títol

La situació de la dona als videojocs dins i fora de la indústria

Autoria

Marc Calero Romero

Professorat tutor

Pep Vilar

Grau

Comunicació Audiovisual	
Periodisme	X
Publicitat i Relacions Públiques	

Tipus de TFG

Projecte	
Recerca	X

Data

19/06/20

Full resum del TFG

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	La situació de la dona als videojocs dins i fora de la indústria		
Castellà:	La situación de la mujer en los videojuegos dentro y fuera de la industria		
Anglès:	The condition of women in video games inside and outside the industry		
Autoria:	Marc Calero Romero		
Professorat tutor:	Pep Vilar		
Curs:	2019/20	Grau:	Comunicació Audiovisual
			Periodisme
			Publicitat i Relacions Públiques
			X

Paraules clau (mínim 3)

Català:	Assetjament virtual, jugadores, videojocs, lleis, entrevistes
Castellà:	Acoso virtual, jugadoras, videojuegos, leyes, entrevistas
Anglès:	Cyberbullying, gamers, videogames, law, interviews

Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

Català:	El present treball analitza el panorama al qual han de fer front les dones en els videojocs: com des de petites són enfocades a estudis “per a dones” per a perpetuar estereotips; l'assetjament que sofreixen durant una partida en línia; les conseqüències psicològiques que poden derivar d'això; la legislació vigent en aquesta matèria; i les mesures a tenir en compte per a revertir la situació.
Castellà:	El presente trabajo analiza el panorama al que deben hacer frente las mujeres en los videojuegos: cómo desde pequeñas son enfocadas a estudios “para mujeres” para perpetuar estereotipos; el acoso que sufren durante una partida en línea; las consecuencias psicológicas que pueden derivar de ello; la legislación vigente en esta materia; y las medidas a tener en cuenta para revertir la situación.

Anglès:

The present work analyzes the landscape that women have to face in video games: how from an early age they are focused on “for women” studies to perpetuate stereotypes; the harassment they suffer during an online game; the psychological consequences that may result from this; current legislation in this area; and the measures to be taken to reverse the situation.

ÍNDEX

1. Introducció	1
1.1. Objectiu	1
2. Marc d'anàlisi	3
2.1. Els videojocs a nivell mundial	5
2.2. La indústria del videojoc a Espanya	7
2.3. La indústria del videojoc a Catalunya	7
2.4. La dona i els videojocs	10
3. Legislació	14
3.1. Legislació sobre violència de gènere	14
3.2. Legislació existent als videojocs	19
3.3. Legislació sobre l'assetjament a Internet	21
3.4. Creació d'un marc legislatiu comunitari a Europa	23
4. Cas d'estudi	25
4.1. Boicot a Gaming Ladies	25
4.1.1. Primera i segona edició: successos	25
4.1.2. Forocoches, què és?	26
4.1.3. La denúncia i el boicot	27
4.2. Anàlisi	28
5. Perspectiva i experiència de les <i>gamers</i>	30
6. Cas pràctic	46
6.1. Metodologia	46
6.2. Casos	46
6.2.1. Primer cas	46
6.2.2. Segon cas	47
6.2.3. Tercer cas	49
6.2.4. Quart cas	49
6.3. Valoració dels resultats	50

7. Què és i què comporta el ciberassetjament	51
7.1. Definicions	51
7.2. Modalitats de ciberassetjament	52
7.3. Conseqüències del ciberassetjament	54
8. Alfabetització mediàtica	56
9. Iniciatives	59
10. Conclusions i recomanacions	61
10.1. Conclusions	61
10.2. Recomanacions	62
11. Bibliografia	66
12. Bibliografia web	68
13. Annexos	71

ÍNDEX DE GRÀFICS I IMATGES

Gràfics

Gràfic 1. Principals mercats de videojocs	6
Gràfic 2. Principals C.A de videojocs a Espanya	8
Gràfic 3. Facturació en videojocs per C.A el 2018	10
Gràfic 4. Masclisme als videojocs	32
Gràfic 5. Realitat dels videojocs	33
Gràfic 6. Gèneres que promouen el masclisme	35
Gràfic 7. Víctimes d'assetjament	36
Gràfic 8. Compartir males experiències a videojocs	38
Gràfic 9. Replantejament deixar els videojocs	39
Gràfic 10. Problemes de salut	40
Gràfic 11. Percepció homes <i>gamers</i>	41
Gràfic 12. Intervenció pública	43
Gràfic 13. Entorn exclusiu dones	44
Gràfic 14. Ideal sobre els videojocs	45

Imatges

Imatge 1. Nivells d'informació i descriptors de contingut als videojocs	20
Imatge 2. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	47
Imatge 3. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	47
Imatge 4. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	47
Imatge 5. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	48
Imatge 6. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	48
Imatge 7. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	48
Imatge 8. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	49
Imatge 9. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	49
Imatge 10. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	49
Imatge 11. Captura de pantalla pròpia del videojoc <i>League of Legends</i>	50

1. INTRODUCCIÓ

1.1.Objectiu

El present treball té com a principal finalitat analitzar i realitzar propostes d'acció envers el tracte humiliant i el ciberassetjament que existeix en el món dels videojocs cap a les dones. Per tal de fer-ho, un dels punts de l'estudi s'ha dedicat a recollir els testimonis de 22 dones *gamer* mitjançant unes entrevistes, en les quals han relatat les seves experiències en els videojocs. Més enllà del marc teòric, era de vital importància il·lustrar les situacions amb les quals han de conviure les dones en aquest àmbit en particular i conèixer els seus pensaments sobre tota aquesta problemàtica, a més de plasmar si el ciberassetjament que reben són en moments molt concrets o, contràriament, es produeixen amb assiduïtat.

Per a dur a terme aquest treball, es realitzarà una radiografia de la present situació del sector del videojoc al món i a Espanya, destacant la situació a Catalunya. Amb la condició d'aportar una visió general de la indústria, s'aportaran dades estadístiques i es farà especial èmfasi en la situació de la dona en aquest específic sector.

En l'àmbit legislatiu, s'exposaran diverses tipologies de lleis. Per començar, es tractaran les lleis vigents sobre violència de gènere a Espanya -Llei Orgànica 1/2004- per comprovar què és i que no és violència de gènere segons l'actual llei, si les mesures que especifica cada apartat i cada article són suficients per garantir la seguretat de la víctima i si els mecanismes de prevenció són els més adients per evitar més casos en el futur. Un cop exposada la legislació actual en matèria de violència de gènere, s'explicarà breument les mesures preses entorn els videojocs, concretament a la propietat intel·lectual i el codi PEGI, un sistema europeu per classificar el contingut dels videojocs. A continuació, es farà un anàlisi relatiu al ciberassetjament i si existeix a l'Estat espanyol una llei que la tipifiqui penalment, ja que en tractar-se d'una nova forma d'entreteniment, podrien no existir les lleis i mecanismes necessaris per a poder garantir uns mínims de seguretat i protocols d'actuació.

També es durà a terme un cas d'estudi sobre la cancel·lació del Gaming Ladies el 2017, -una trobada exclusivament per a dones, cis i transgènere interessades

en els videojocs en la que poder parlar sobre preocupacions i experiències sobre aquest àmbit-, boicotejat per un grup d'homes al considerar-lo discriminatori al tractar-se d'un esdeveniment no mixt, és a dir, exclusiu per a dones. Juntament a les entrevistes realitzades a les diferents dones *gamer*, aquest cas serveix per a exemplificar l'assetjament que reben les *gamers*, tant dins com fora d'entorns digitals.

Es realitzarà una indagació sobre les diferents modalitats de ciberassetjament que es poden dur a terme, les actituds que prenen els agressors al tractar-se d'un assetjament no físic i les conseqüències que pot patir la víctima en totes les esferes de la seva vida.

Per a comprovar aquest tracte vexatori cap a les dones *gamers*, procediré a realitzar una infiltració al *League of Legends*, un dels videojocs més populars actualment. El principal objectiu és tractar d'esbrinar si durant l'experiència, en revelar que la resta de jugadors estan compartint un moment amb una dona en el joc, es procedeix a vexar, menysprear, insultar i rebutjar tot contacte amb la dona, obligant-la, donades les circumstàncies, a abandonar el joc. La verificació d'aquest tracte es realitzarà mitjançant captures de pantalla i la posterior contextualització i explicació de tot l'esdevenint durant el transcurs de la partida.

Un altre aspecte a tenir en consideració és la alfabetització digital. En aquest apartat s'abordarà la importància d'inculcar uns valors cívics a Internet independentment del gènere o de qualsevol altra consideració.

Així mateix, més enllà d'analitzar tots els aspectes esmentats i realitzar una immersió en diversos videojocs, també resulta de gran rellevància saber quines entitats existeixen per a defensar els interessos de les noies *gamers*. En aquest apartat en qüestió, també es farà un esment a aquelles *gamers* professionals que han decidit denunciar la situació que han patit públicament.

Finalment, a manera de conclusió, es procedirà a realitzar una sèrie de recomanacions amb la finalitat de crear una comunitat *gamer* més inclusiva i equitativa, així com crear un conjunt de protocols als quals es pugui recórrer en qualsevol moment del ciberassetjament i/o vexacions. També resulta oportú explicar els motius d'educar a nois i noies des de la infància a realitzar un bon ús dels videojocs.

2. MARC D'ANÀLISI

Socialment, la dona s'ha establert com el gènere més feble, mancat, presumptament, dels recursos per a bregar amb la seva vida quotidiana; la hi ha prostrat a salvaguardar la llar i deixar-lo impol·lut i immaculat per a quan arriba a casa l'home treballador; en cas d'exercir una professió, sempre ha de cobrar menys que un home, encara que el treball, a la fi de comptes, sigui exactament igual. Això és només una petita mostra de la discriminació que sofreix la dona dia a dia. Un patriarcat irreductible de difícil solució a curt/mitjà termini malgrat totes les entitats i moviments que està duent a terme el gènere femení.

Extrapolant-ho a Internet i a qualsevol altra tecnologia, el resultat és el mateix: la dona supeditada davant el domini o prevalença de la superioritat de l'home imposada tan sols per una imposició cultural. És a dir, en qüestions tecnològiques, l'home és el que sap i la dona, la que no (Kekelis, 2005)¹. Aquesta imposició cultural no fa més que accentuar la posició de superioritat i inferioritat de l'home i la dona, respectivament. Aquest factor repercuteix justament en la base de tot menor: en l'educació. La imposició cultural de rols s'imposa en la perspectiva del docent, atès que s'espera de la figura femenina una notable manca quant a la competència tecnològica (Gil-Juárez, A. & Samuel-Lajeunesse, J. & Vitores, A. 2012)².

Per això, l'acostament dona-tecnologia és tan substancialment escàs i les dades el corroboren. Segons les últimes dades de l'Enquesta de Població Activa d'Espanya, un 22,56% dels analistes i dissenyadors de programari i multimèdia són dones; els especialistes en bases de dades i xarxes informàtiques tenen una representació femenina del 18,18% i tan sols existeix un 13,62% de programadores informàtiques³. Aquesta circumstància justifica per què existeix tal bretxa laboral de gènere en el sector del videojoc.

No obstant això, el problema de la dona en la indústria del videojoc no sols radica en la pròpia indústria, mancada encara de les suficients dones com per a

¹ Kekelis, Linda S. (2005). *Hurles in the pipeline: Girs and technology careers*. *Frontiers*, 26(1), 99-109

² Gil-Juárez, A., Feliu, J. & Vitores, A (2010). *Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego*. *Quaderns de Psicologia*, 12, pàg 209- 226

³ Gonzalo, M. (2018). [*Mujeres programadoras contra los estereotipos: adivina quién va ganando*](#). *El País*. Última visita: 12-12-2019

considerar que el sector és equitatiu amb tots dos gèneres o en la pròpia educació, que assumeix el rol de gènere i l'imparteix com una cosa natural. La problemàtica de major índole recau en el tracte vexatori, masclista i discriminatori que reben les dones jugadores pel simple fet de ser dones.

Resulten incomptables els casos en el qual les dones reben insults durant la seva experiència en un videojoc. “*Vete a fregar*”, “*guarra*”, “*zorra*” o “*por qué no vuelves a la cocina*” són un petit repertori dels impropis que rep la dona per part de l'home⁴. L'organització internacional Wonder Woman Tech, ha posat en marxa una iniciativa internacional #MyGameMyName, en col·laboració amb Movistar, en la qual les participants, en aquesta ocasió dones jugadores professionals, relaten la seva experiència en els videojocs i corroboren les vexacions constants a les quals són sotmeses tan sols per ser dones.

Aquesta espiral de misogínia va desembocar en una de les campanyes més denigrants i persecutòries de la història de la indústria del videojoc: el GamerGate, un moviment desenvolupat per la comunitat *gamer* estatunidenca per a reivindicar-se per la falta d'ètica periodística de la premsa especialitzada, en aquest cas en videojocs (Kain, 2014)⁵. Els representants del moviment addueixen un conflicte d'interès que immiscia a periodistes i desenvolupadors, és a dir, que hi havia tractes de favor de certs periodistes a altres desenvolupadors, tractes que es materialitzaven en forma de bones crítiques sobre un videojoc qualsevol. El moviment es va originar quan Eron Gjoni va atacar, via xarxes socials, a la seva ex parella, Zoe Quinn, acusant-la d'haver-li enganyat amb un periodista de la revista *Kotaku* amb la condició d'obtenir publicitat gratuïta per al seu nou joc, *Depression Quest*. Sota la premissa de salvaguardar la integritat i ètica periodística, es va propiciar una onada d'atacs personals contra la desenvolupadora, filtrant les seves dades personals, com el telèfon, comptes bancaris o adreça postal, els quals van ser difosos pel component de l'anonimat que atorga Internet.

⁴ (2019). [#MyGameMyName: el fin del acoso en Internet empieza ahora](#). En Movistar. Última visita: 17-4-2020

⁵ Kain, E. (4 de septiembre de 2014). [GamerGate: a closer look at the controversy sweeping video game](#) en Forbes. Última visita: 11-12-2019

El GamerGate, arran del setge a Zoe Quinn, va deixar enrere tota premissa de salvaguardar l'ètica periodística i va derivar en un brou de cultiu de misogínia per part d'usuaris anònims, els quals van aprofitar per a envestir a tota representant feminista dins del món dels videojocs (Pascual, 2014)⁶.

En menor mesura, donada la magnitud del cas exposat, les dones continuen sent víctimes d'actituds masclistes amagades després de l'anonimat dels usuaris i que fomenten, per tant, una misogínia i rebuig explícit d'una banda del col·lectiu masculí.

2.1.Els videojocs a nivell mundial

La indústria dels videojocs s'ha consolidat com un dels principals motors d'entreteniment a escala mundial. Tant és així, que el 2018 va generar al voltant de 124.000 milions d'euros, creixent un 10,9% més respecte a 2017 -any en què van generar al voltant de 112.000 milions d'euros-, segons les últimes dades de la companyia NewZoo. Pel 2021 es preveu que el mercat mundial pujarà fins els 160.000 milions d'euros, amb un creixement anual d'un 9,3% aproximadament, segons dades de NewZoo⁷. No obstant això, cal veure si la situació provocada pel coronavirus incrementarà encara més aquestes xifres.

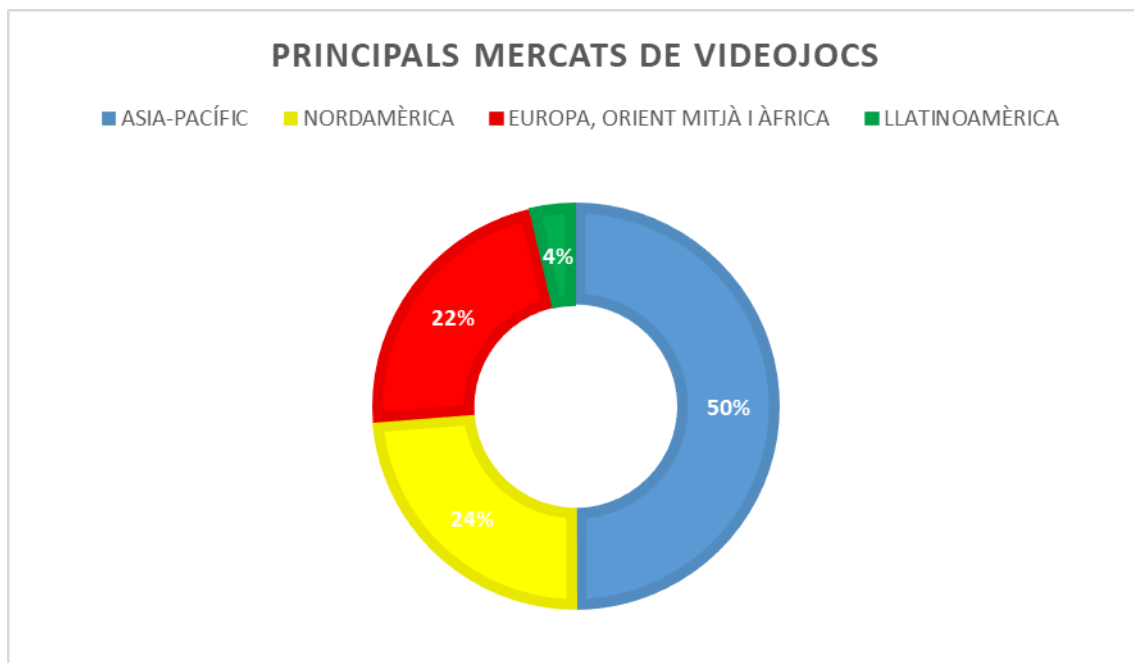
El desenvolupament dels videojocs està comprès en quatre mercats geogràfics, els principals en quant a la seva producció. Aquests mercats són:

- La regió Àsia-Pacífic suposa pràcticament la meitat del muntant econòmic total generat al llarg de 2018, que s'eleva gairebé fins els 61.000 milions d'euros, equivalent al 50% del mercat global. En aquesta regió, Xina s'erigeix com el major mercat mundial amb 31.000 milions d'euros, suposant una quart dels ingressos a nivell mundial. El Japó esdevé el tercer mercat més gran del món, amb uns ingressos que oscil·len els 16.315 milions d'euros d'ingressos. Finalment, la indústria a Corea del Sud ha estat on més ha crescut respecte a altres països i ha produït uns ingressos de gairebé 5.400 milions d'euros el 2018.

⁶ Pascual, J. A. (2014). [*El GamerGate se agrava: nuevas amenazas de muerte a mujeres*](#). En Computer Hoy. Última visita: 8-12-2019

⁷ Warman, P. (2018). [*Newzoo Cuts Global Games Forecast for 2018 to \\$134.9 Billion; Lower Mobile Growth Partially Offset by Very Strong Growth in Console Segment*](#). De Newzoo. Última visita: 22-1-2020

- Nord-Amèrica, concretament els Estats Units, s'erigeix com el segon mercat global quant a la producció de videojocs, generant uns ingressos de gairebé de 29.000 milions d'euros. Aquestes xifres fa que abasti el 24% del mercat mundial.
- La regió que comprèn Europa, Orient Mitjà i Àfrica es posiciona com el tercer mercat global. El seu creixement, però, es veu alentit degut a que la acceptació dels jocs dels *smarthphones* ha estat inferior que a la resta de regions ja esmentades. Itàlia, Espanya, França, Regne Unit o Alemanya són els principals mercats europeus i en el cas espanyol, esdevé el quart mercat europeu i el novè a nivell mundial amb poc més de 2.000 milions d'euros d'ingressos. Alemanya pren la capdavantera amb gairebé 4.600 milions d'euros d'ingressos.
- Finalment, la regió Llatinoamericana genera uns ingressos de 4.500 milions d'euros, el que equival a un 4% del total del mercat global.



Gràfic 1. Basat en les dades de NewZoo al [Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2018](#). Pàg 16. Elaboració pròpia

2.2.La industria del videojoc a Espanya

L'evolució de la indústria del videojoc és un fenomen global i és un esdeveniment que succeeix en pràcticament tots els països del món i Espanya, no està exempta d'això.

En l'Estat espanyol, els videojocs suposen el 0,11% del PIB; per cada euro invertit en el sector s'obté un impacte de tres euros en la totalitat de l'economia; i per cada nova ocupació que es crea, es generen altres 2,6 més en altres sectors. En la indústria dels videojocs a Espanya, s'empra de manera directa a gairebé 8.800 persones, les quals tenen un impacte total sobre l'economia del país de 3.577 milions d'euros, segons dades del primer informe econòmic del sector dels videojocs a Espanya en 2018 elaborat per l'Associació Espanyola de Videojocs (AEVI)⁸.

Tal repercussió té la indústria del videojoc, que ja té un volum equivalent a una mica més del 14% del sector de l'edició, gairebé el 10% del sector de la producció audiovisual, el 3,8% del sector de la programació i el tractament de dades i, finalment, el 3,2% del sector de les telecomunicacions.

Quant als ingressos el 2018, la xifra a Espanya va ascendir fins als 1.530 milions d'euros, dels quals 849 milions d'euros es van generar a partir de la venda física i el muntant restant, 680 milions d'euros, es van facturar via venda online. Aquestes xifres suposen un augment del 12,6% respecte a 2017, any que es van facturar 171 milions d'euros menys que en 2018, segons dades d'AEVI.

A causa de la tendència a l'alça d'aquest sector, s'estima que per a 2021 la indústria aconseguirà els 1.630 milions d'euros de facturació i es creïn gairebé 12.500 llocs de treball directes a la indústria⁹.

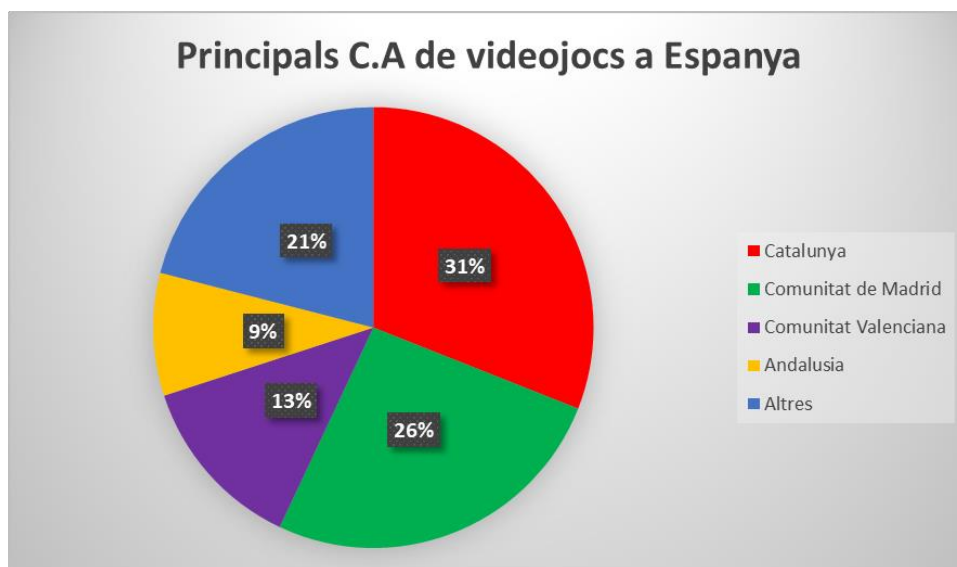
2.3.La industria del videojoc a Catalunya

Al llarg de tot el territori espanyol, hi ha 4 comunitats autònomes que s'erigeixen com els principals pilars de la indústria del videojoc a Espanya: Catalunya, que agrupa el 31% de les empreses -140 empreses i estudis legalment constituïts,

⁸ (2018). [*El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*](#). Asociación Española de Videojuegos, pàg 124. Última visita: 22-1-2020

⁹ DEV (2018). [*Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*](#), pàg 15. Última visita: 14-12-2019

seguït de la Comunitat de Madrid, que suposa el 26% i, finalment, la Comunitat Valenciana i Andalusia amb un 13% i 9% respectivament¹⁰.



Gràfic 2. Basat en les dades de [Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2018](#), pàg 24.
Elaboració pròpia

La indústria catalana segueix en creixement any rere any i s'espera que el 2020 pugui arribar a facturar al voltant de 750 milions d'euros, superant amb escreix els gairebé 370 milions d'euros de l'any 2017 (CAGR 2017-2020). Tal és la seva elevada taxa de creixement, que en 2017 va suposar el 52% de la facturació total, així com el 47% de l'ocupació de l'Estat¹¹.

El seu creixement, però, ha estat constant els darrers anys tot i que la tendència a Espanya ha estat la consolidació. Aquesta dinàmica a Catalunya es pot ratificar a través de la identificació de 49 estudis que el 2018 estaven a l'espera de constituir-se com una nova entitat legal, tot i que ja tenien projectes en desenvolupament.

Catalunya s'imposa com el principal nucli de producció de la indústria del videojoc en l'Estat espanyol ja que, a més que ja suposa la meitat de la facturació de tot el sector, és la primera opció de diversos estudis per instal·lar la seva seu a l'Estat. És seu d'alguns dels principals estudis, com:

¹⁰ DEV (2018). [Libro blanco del desarrollo español de videojuegos](#), pàg 15. Última visita: 14-12-2019

¹¹ DEV (2018). [Libre blanc de la industria catalana del videojocs](#), pàg 4. Última visita: 14-12-2019

- Ubisoft¹²: fundada el 1986 pels germans Guillemot: Claude, Michel, Gérard, Christian i Yves, actual director executiu i president. És una companyia francesa desenvolupadora i distribuïdora de videojocs. Entre els seus videojocs destaquen les sagues d'*Assassins Creed*, *Tom Clancy's*, *Far Cry* o *Watch Dogs*.
- Gameloft¹³: empresa francesa que va ser fundada per Michel Guillemot, un dels fundadors d'Ubisoft. És una empresa internacional dedicada a desenvolupar i editar videojocs per ordinadors i mòbils que des de 2016 està controlada per Vivendi. Ha participat en el desenvolupament de videojocs com: *Assassins Creed*, *Tom Clancy's*, *Prince of Persia* o la saga *Real Football*.
- King¹⁴: dirigida per Riccardo Zacconi, aquesta empresa britànica desenvolupa jocs per a mòbils, Facebook i Windows 10. Va ser adquirida per Activision Blizzard el 2016 per 6.000 milions de dòlars. És coneguda, sobre tot, pel joc de mòbil *Candy Crush*.
- Zeptolab¹⁵: fundada a Rússia el 2009 pels germans Voinov, és una desenvolupadora de videojocs de mòbil, coneguda pel joc *Cut the Rope*.

Els models de negocis en el sector dels videojocs a Catalunya es basen majoritàriament en l'online. El 42% de la facturació en videojocs és degut a la venda digital d'aquests, el 19% a les compres in-game –compres integrades dins d'un videojoc per millorar un personatge o desbloquejar diverses funcionalitats que permeten avançar més ràpid- i un 9% de facturació és degut a la publicitat. La venda de serveis i la venda física obtenen els percentatge més baixos, amb un dos i quatre punts percentuals. Finalment, quant al desenvolupament per a tercers es factura un 24% del total del sector.

Del total de la facturació, el 83% prové dels mercats internacionals, superant amb escreix la mitjana espanyola, que és del 67%. Aquest alt nivell d'internacionalització es reflecteix a tots els videojocs que es produeixen a Catalunya, ja que el 100% disposa de l'anglès com a idioma opcional per jugar,

¹² [Ubisoft](#). Última visita: 4-3-2020

¹³ [Gameloft](#). Última visita: 4-3-2020

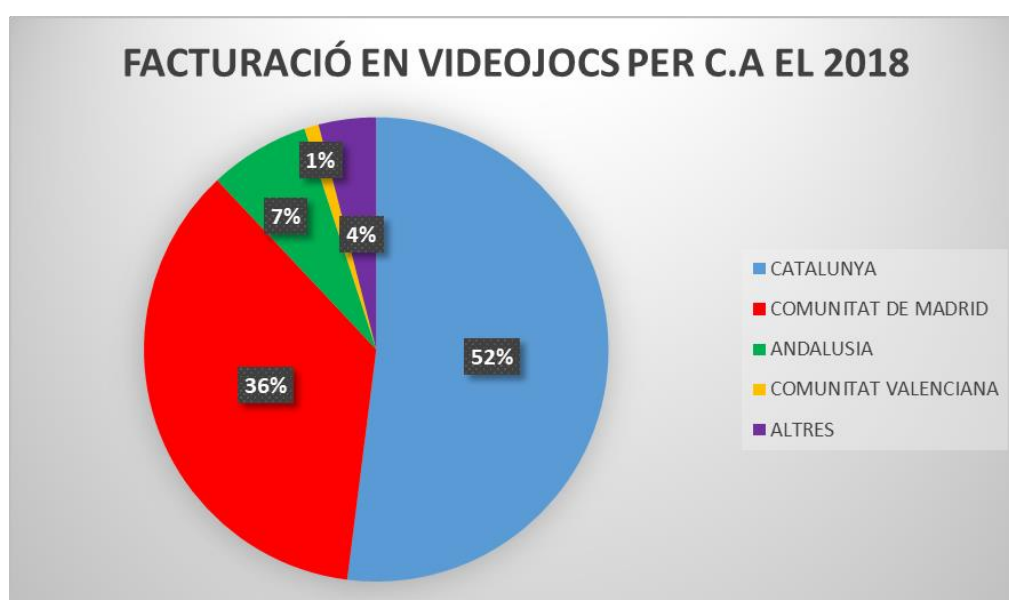
¹⁴ [King](#). Última visita: 4-3-2020

¹⁵ [Zeptolab](#). Última visita: 4-3-2020

superant les opcions en castellà que presenten els videojocs desenvolupats a Catalunya.

Quant als videojocs, les plataformes amb més desenvolupament a Catalunya són l'ordinador, amb un 76%; Android, amb un 68% i IOS amb un 56%. Els jocs per a videoconsoles com la PS4 o la Nintendo Switch són desenvolupats per un 44 i 32% respectivament.

Que aquesta comunitat autònoma sigui el nucli de la indústria dels videojocs a Espanya és en gran part a causa d'iniciatives públiques com els programes de l'Institut Català de les Empreses Culturals¹⁶ o l'Institut Català de Finances¹⁷.



Gràfic 3. Basat en les dades de [Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2018](#), pàg 24.

Elaboració pròpia

2.4. La dona i els videojocs

L'evolució i l'expansió de la indústria dels videojocs, no obstant això, no ha suposat un increment en la presència del gènere femení en els processos de producció i desenvolupament de videojocs en les empreses. En totes les seccions hi ha una major presència de l'home. Segons les últimes dades del Llibre Blanc de DEV relatiu a 2018, els equips base -grup de persones que componen l'equip que ha de desenvolupar un videojoc al llarg de tot l'any-, estan

¹⁶ [Institut Català de les Empreses Culturals](#). Última visita: 21-4-2020

¹⁷ Institut Català de les Empreses Culturals (2019). [Empreses de videojocs a Catalunya](#). Última visita: 21-4-2020

composts en un 80% per homes, mentre que el 20% restant són dones. A més, en l'hipotètic cas que un equip base estigués compost per una sola persona, aquesta tendeix a ser en la majoria dels casos un home¹⁸. A mesura que aquest equip augmenta el nombre de treballadors, van incorporant-se dones, que poden arribar a conformar fins al 50% del equip¹⁹.

Quant a l'ocupació en el sector, a Espanya la dona només té un 16,5% de representació, mig punt per sota del percentatge català, que és d'un 17%. Aquestes xifres, encara que escasses, permeten a Espanya i Catalunya postular-se com dos dels llocs amb major percentatge femení d'ocupació, tan sols per darrere de Suècia (19%), o Finlàndia (18%)²⁰.

No obstant això, l'escassa presència de dones en la indústria del videojoc no és un reflex de la realitat. Segons un estudi dut a terme per Newzoo, en el qual s'ha analitzat el consum de persones de més de 30 mercats diferents al voltant del món, més de 1.000 milions de dones juguen a videojocs, la qual cosa equival a un 46% del total de la mostra analitzada²¹.

Un altre estudi, en aquest cas *Descubriendo los eSports en España*, dut a terme per Wink TTD en 2019, apunta que en l'Estat espanyol el percentatge de dones que juga a videojocs ascendeix al 43%, la qual cosa equival a una pujada percentual de 19,3 punts respecte a 2017²².

D'aquesta manera, queda reflectit que malgrat la poca presència de les dones en la indústria dels videojocs no és sinònim implícit que el gènere femení prefereixi dur a terme altres activitats recreatives o que, per contra, el percentatge de jugadores sigui molt inferior en relació al dels homes. A nivell mundial, tan sols són superades en 8 punts percentuals i, a l'Espanya, per 14 punts, una distància que any a any va reduint-se tal com indica la tendència a l'alça exposada en l'estudi realitzat per TTD.

¹⁸ Méndez, A. (2017). *Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados*. Investigaciones Feministas

¹⁹ DEV (2018). [Libro blanco del desarrollo español de videojuegos](#), pàg 59. Última visita: 14-12-2019

²⁰ DEV (2018). [Libre blanc de la industria catalana del videojocs](#), pàg 24. Última visita: 14-12-2019

²¹ Bosman, S. (2019). [Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games](#). En Newzoo. Última vista: 2-3-2020

²² Wink TTD (2019). [Descubriendo los e-sports](#).. Última visita: 7-3-2020

Les creadores de videojocs, a diferència del seu homòleg masculí, afronten diverses problemàtiques en la seva formació acadèmica i en l'àmbit professional. Naira Sánchez Vadillo, Octavio Ortega Esteban i Montse Vall-Llovera, (2012: 116-117)²³ estableixen tres circumstàncies que defineixen la problemàtica de la dona en la creació i desenvolupament de videojocs. En primer lloc, els estereotips de gènere creen, de manera inconscient, en familiars i personal acadèmic certes expectatives que orienten i motiven al gènere femení a encaminar-se en professions que, generalment, s'han associat a la dona. D'aquesta manera, la percepció que té la dona sobre si mateixa, sobre les seves capacitats, es veuen desvirtuades i modificades, provocant que no opti per estudis estretament vinculats amb la tecnologia. En segon lloc, hi ha una conceptualització masculinitzada sobre els espais tecnològics. Aquests espais estan fortament masculinitzats atès que tot el relatiu a tecnologia i videojocs ha estat social i històricament vinculat a l'home. Aquesta ideologia provoca que qualsevol representant del gènere femení assimili tecnologia i videojocs com a eines masculines i associï la feminitat a una falta de competència sobre aquests dos conceptes. En tercer i últim lloc, es produeix un conflicte interior en la dona per entrar en un espai masculí i la problemàtica adjacent d'interpretar el rol femení imposat socialment juntament amb el de *gamer*, dos conceptes que no poden anar lligats.

Així mateix, els propis investigadors destaquen altres tres característiques extretes del conjunt de *gamers* (2012: 119-122). Sostenen que un entorn familiar favorable que secundi l'ús de tecnologies i qualsevol tipus de videoconsola s'adverteix fonamental, perquè endinsar-se en el món tecnològic a primerenca edat és una manera de normalitzar, per a elles mateixes, el consum de videojocs a mesura que són conscients dels mecanismes socials que volen perpetuar la perspectiva de gènere. Finalment, emfatitzen l'interès especial i vocacional d'empènyer a les dones a adquirir coneixements i, per tant, dur a terme, en gran manera, un procés d'autoaprenentatge, perquè l'absència de suport formal en els centres acadèmics és notable.

²³ Sánchez Vadillo, Naira; Esteban Ortega, Octavio y Montse Vall-Llovera (2012): *Romper la brecha digital de género. Factores implicados en la opción por una carrera tecnológica*. Athenea Digital, vol 12, nº.3, pàg 115-128

Com a contrapunt, el Govern d'Espanya, advocant per l'equitat en la indústria del videojoc –centrant-se especialment en què un major nombre de dones optin per estudis vinculats a la tecnologia-, ha creat beques exclusivament pensades per a la dona, malgrat que aquesta mesura, tot i que encertada, encara resulta insuficient en un sector tan “discriminatori”. Una altra de les mesures és *el Plan Estratégico de Igualdad de Oportunidades 2014-2016* (Instituto de la Mujer: 131)²⁴, la finalitat del qual és acostar les TIC a les dones i poder formar-les en aquesta matèria, a més de sensibilitzar a la societat sobre en quina situació està la dona en aquest àmbit en particular.

²⁴ Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades (2014). [*Plan estratégico de Igualdad de Oportunidades*](#). Madrid. Última visita: 15-4-2020

3. LEGISLACIÓ

3.1. Legislació sobre violència de gènere

Abans d'abordar la problemàtica sobre la legislació vigent en el món dels videojocs, concretament al relatiu a l'assetjament o setge que sofreixen algunes dones dins d'aquest, és primordial realitzar un esment a totes aquelles lleis vinculades a la violència de gènere en l'Estat espanyol.

Això permetrà dilucidar si el sistema legislatiu a Espanya empara prou a la dona, és a dir, si existeixen protocols de prevenció per a impedir que la violència de gènere es propagui per la societat, si existeixen protocols d'actuació enfront d'aquests casos, si la llei abasta aspectes educatius, socials o d'atenció posterior a la víctima i quina resposta punitiva ha de procedir en cas de la manifestació d'un acte de violència de gènere.

Tal com s'especifica en la introducció a la Llei Orgànica 1/2004, de 28 de desembre, de Mesures de Protecció Integral contra la Violència de Gènere: *“la violència de gènere és una violència que es dirigeix sobre les dones pel fet mateix de ser-ho, per ser considerades, pels seus agressors, mancades dels drets mínims de llibertat, respecte i capacitat de decisió”*.

La violència de gènere no és un problema exclusiu de l'àmbit privat. És una qüestió que afecta a tota la societat i a tots els seus components, sobretot a la dona. Aquesta problemàtica es contraposa amb el que s'estableix en l'article 15 de la Constitució, en el qual s'esgrimeix *“el dret a la vida i a la integritat física o moral sense que en cap cas puguin ser sotmesos a tortures ni a penes o tractes inhumans o degradants”*.

En el cas de la Llei Orgànica 1/2004, l'objecte de la mateixa disposat en l'article 1.1 detalla que pretén actuar contra la violència que s'exerceix contra les dones *“per part dels qui siguin o hagin estat els seus cònjuges o dels qui estiguin o hagin estat lligats a elles per relacions similars d'afectivitat, fins i tot sense convivència”*. No obstant això, no hi ha cap esment d'actuació en casos en els quals la violència de gènere es produeix entre individus desconeguts, com pogués ser en espais virtuals, per exemple. Per tant, la llei actual no reconeix com a violència de gènere la que es produeix fora d'una relació sentimental i genera, com a conseqüència, que el cas no pugui passar a un tribunal

especialitzat i que la víctima pugui disposar de les ajudes esmentades en el mateix article.

Donada l'amplitud de vessants que aborda la Llei Orgànica 1/2004 sobre la violència de gènere, es tractaran aquells aspectes relatius a la temàtica de l'estudi present. D'aquesta manera, es farà un especial èmfasi en el Capítol I - àmbit educatiu-, pertanyent al Título I de la Llei; al Capítol I -dret a la informació, a l'assistència social integral i a l'assistència jurídica gratuïta-, pertanyent al Título II; i Tutela Penal, del Título IV.

Quant a l'àmbit educatiu, la Llei estipula en l'article 4 els principis i valors que el sistema educatiu ha de seguir i implantar per a prevenir casos de violència de gènere en el futur. Entre les seves finalitats està la formació en el respecte dels drets i llibertats fonamentals i de la igualtat entre homes i dones i la formació per a la prevenció de conflictes i per a la resolució pacífica d'aquests. Per a això, estableix les fases que han de seguir-se en cada etapa de l'educació. L'educació infantil està orientada a l'aprenentatge de resolució de conflictes de manera pacífica; en educació primària, a més d'adquirir habilitats per a la resolució de conflictes, es fomenta el respecte d'igualtat entre tots dos gèneres; en educació secundària obligatòria es contribueix per a valorar i respectar la igualtat d'oportunitats d'homes i dones; en batxillerat o formació professional es fomenta el desenvolupament cognitiu que permet als estudiants valorar críticament les desigualtats de sexe i fomentar la igualtat real i efectiva entre homes i dones; i les universitats inclouran i fomentaran en tots els àmbits acadèmics la formació, docència i recerca en igualtat de gènere i no discriminació de manera transversal.

Aquest article manifesta els valors indispensables que cada persona en edat d'escolarització ha d'adquirir per a crear i fomentar una societat de respecte i d'igualtat d'oportunitats entre homes i dones.

L'article 7, formació inicial i permanent del professorat, esgrimeix els valors que un docent ha de transmetre als seus alumnes i la seva constant formació en aquesta matèria. No obstant això, com succeeix en l'article 1.1 d'aquest, es fa al·lusió al comportament en la convivència: *“L'educació en el respecte dels drets i llibertats fonamentals i de la igualtat entre homes i dones i en l'exercici de la tolerància i de la llibertat dins dels principis democràtics de convivència”*.

Novament, el concepte de violència de gènere es contempla exclusivament des d'una esfera de convivència, amb el que tots aquells actes masclistes que es produeixin fora d'aquest àmbit o a una dona en qualsevol esfera de la seva vida, ja sigui pública o privada, no són incloses en la Llei.

Finalment, l'últim article a destacar d'aquest Títol I de la Llei, és el 8, relatiu a la participació dels consells escolars, de manera que aquests puguin impulsar l'adopció de mesures educatives que fomentin la igualtat real i efectiva entre homes i dones.

Malgrat que els articles tractats aborden la incipient necessitat d'educar des de la infància i en tots els nivells d'escolarització sobre la violència de gènere, aquest aspecte concret de la Llei resulta una mica incomplet i que bé podrien complementar-se amb la *Guía Global Contra la Violencia de Género en la Escuela* elaborat per la UNESCO²⁵. Aquesta guia, els principals destinataris de la qual són els ministeris d'educació i les institucions educatives, es divideix en sis capítols i aborden aspectes que l'actual Llei no contempla.

La Llei fa esment en l'Article 9 a l'actuació de la inspecció educativa, la qual ha de vetllar pel compliment i aplicació dels principis i valors sobre la violència de gènere recollits en aquest Capítol I, però en cap dels casos tracta, com sí que ho fa la Guia de la UNESCO, sobre l'establiment de protocols d'actuació clars, segurs i accessibles que afavoreixin respostes efectives i ràpides a casos de violència de gènere a l'escola.

Una altra consideració a valorar és que mentre aquesta *Guia* proposa la col·laboració amb altres agents estratègics i la coordinació entre els diferents nivells educatius, incloses les famílies, la Llei només fa referència al fet que el Consell Escolar de l'Estat s'assegurarà la representació de l'Institut de la Dona i les institucions que defensin els interessos d'aquestes, obviant a altres entitats educatives o a les famílies, sent aquest últim el nucli de la formació del menor quant a valors d'igualtat.

Finalment, la *Guia* proposa una inversió en seguiment, avaluació i recerca sobre la violència de gènere a l'escola, la qual permet que els programes siguin clars

²⁵ UNESCO (2019). [*Orientaciones internacionales: violencia de género en el ámbito escolar*](#). França.
Última visita: 19-4-2020

en els seus objectius, a més de permetre el seguiment del problema i l'avaluació de les necessitats derivades de la seva evolució, punt que l'actual Llei no tracta i que permetria abordar la problemàtica de la violència de gènere més fàcilment, amb protocols de detecció precoces i noves metodologies d'aprenentatge per a aplicar en l'alumnat.

En l'Article 17.2 del Capítol I -dret a la informació, a l'assistència social integral i a l'assistència jurídica gratuïta- corresponent al Títol II, s'al·lega quant als drets de les dones víctimes de violència de gènere que: *“La informació, l'assistència social integral i l'assistència jurídica a les víctimes de la violència de gènere, en els termes regulats en aquest capítol, contribueixen a fer reals i efectius els seus drets constitucionals a la integritat física i moral, a la llibertat i seguretat i a la igualtat i no discriminació per raó de sexe”*. Com ja s'ha comentat amb anterioritat, l'actual Llei només reconeix com a violència de gènere la que s'exerceix dins d'una relació afectiva reconeguda o de convivència, amb la qual cosa, totes aquelles dones agredides física o psicològicament, siguin amenaçades o coaccionades, per Llei, no tenen dret a la informació i, per tant, no poden rebre informació i assessorament adequat a la seva situació personal, a través dels serveis, organismes o oficines que puguin disposar les administracions públiques.

Tampoc disposen del dret a l'assistència social integral, és a dir, no tenen dret a serveis socials d'atenció, d'emergència, de suport i acolliment o de recuperació integral. D'aquesta manera, no podran accedir de cap de les maneres a atenció psicològica, suport social, seguiment de les reclamacions dels drets de la dona o a la formació preventiva en els valors d'igualtat dirigida al seu desenvolupament personal i a l'adquisició d'habilitats en la resolució no violenta de conflictes, deixant a la dona agredida, fora d'una relació afectiva o de convivència totalment desamparada per la Llei.

Quant a la Tutela Penal, relativa al Títol IV, es procedirà a analitzar els articles 38 -protecció contra les amenaces-, 39 -protecció contra les coaccions-, i 41 -protecció contra les vexacions lleus-.

L'apartat quatre de l'article 38, que forma part de l'article 171 del Codi Penal, recull que: *“el que de manera lleu amenaci a qui sigui o hagi estat la seva esposa,*

o dona que estigui o hagi estat lligada a ell per una anàloga relació d'afectivitat fins i tot sense convivència, serà castigat amb la pena de presó de sis mesos a un any o de treballs en benefici de la comunitat de trenta-un a vuitanta dies". D'aquesta manera, qualsevol amenaça que es produeixi a una dona fora dels termes estipulats en la llei, no serà castigada amb l'aplicació del Codi Penal i, per tant, l'agressor quedarà indemne.

El mateix procediment segueix l'article 39 sobre la protecció contra les coaccions –article 172 del Codi Penal- i deixa desemparada a tota dona fora de les condicions que estipula la llei: *"el que de manera lleu coaccioni a qui sigui o hagi estat la seva esposa, o dona que estigui o hagi estat lligada a ell per una anàloga relació d'afectivitat, fins i tot sense convivència, serà castigat amb la pena de presó de sis mesos a un any o de treballs en benefici de la comunitat de trenta-un a vuitanta dies"*.

Finalment, l'article 41, relatiu a la protecció contra les vexacions lleus i que compon part de l'article 620 del Codi Penal, exposa que: *"seran castigats amb la pena de multa de deu a vint dies els que causin a un altre una amenaça, coacció, injúria o vexació injusta de caràcter lleu, tret que el fet sigui constitutiu de delict"*.

Els tres articles deixen clares llacunes sobre l'aplicació d'aquests. Tots estan supeditats a una vinculació prèvia amb l'agressor i cap d'ells disposa que aquestes accions també poden donar-se entre persones que no necessàriament estan en una situació matrimonial o en una anàloga relació d'afectivitat fins i tot sense convivència.

Per tant, la llei actual deixa impunes els atacs masculistes entre iguals sempre que no mantinguin una de les relacions comentades anteriorment. Així mateix, les penes per realitzar un d'aquests actes és escassa, sent el seu màxim d'un any a la presó. Tenint en compte que el Codi Penal preveu expressament la possibilitat de suspendre l'execució de les penes privatives de llibertat no superiors a dos anys, sobre la base de l'article 80 del Codi Penal, el més probable és que l'agressor ni tan sols ingressi a la presó i el seu acte quedi impune.

3.2.Legislació existent als videojocs

La indústria del videojoc ha emergit en els últims anys com un dels majors negocis del món. Aquests avanços digitals porten amb si un gran repte jurídic, el qual implica establir un conjunt de mesures de protecció per a crear una comunitat pròspera, de lliure accés i segura per a tota aquella persona interessada. És per això, que els aspectes pels quals la indústria ha mostrat un major interès són d'índole legislativa, com és el cas de la propietat intel·lectual, o de la protecció a través d'un codi d'edat (PEGI) per a garantir una experiència adequada en funció del desenvolupament intel·lectual i el que és més idoni per a una persona de determinada edat.

Els ingressos que generen els videojocs estan taxats en 1.530 milions d'euros i ja superen les xifres de la indústria de la música i el cinema a Espanya, que facturen 237 i 586 milions d'euros respectivament²⁶. És per això que una de les majors preocupacions és tractar d'evitar qualsevol tipus d'oferta il·legal de continguts –la seva venda o descàrrega de manera il·legítimes- perquè no pugui donar lloc a perjudicis en l'economia, així com un mal patrimonial a la indústria. Segons l'Observatori de Pirateria i Hàbits de Consum Digitals, Espanya ha deixat d'ingressar a causa de la pirateria des del 2012 fins al 2018, data de l'últim informe de l'observatori, un total de 3.985 milions d'euros. Per aquest motiu, els ordenaments jurídics han anat actualitzant-se en la mesura que sigui possible per a acabar progressivament amb aquesta situació. En 2015 es va dur a terme una reforma en l'àmbit penal –Codi Penal, Llei d'Enjudiciament Criminal i Circular-, en l'àmbit civil –Llei d'Enjudiciament-, i en l'àmbit administratiu –Llei de Propietat Intel·lectual, actualitzada en 2011, 2015 i 2019- tot amb la condició de respectar, protegir i fomentar mesures en pro de la legalitat i afermar una activitat econòmica de primer ordre que permeti a la pròpia indústria créixer.

L'altra gran preocupació des del *boom* dels videojocs ha estat la protecció de l'audiència. Per a garantir un bon ús d'aquests, es va crear el 2003 el sistema PEGI (*Pan European Game Information*). L'Associació Espanyola de Videojocs (AEVI), ho defineix com: “*el mecanisme d'autoregulació dissenyat per la indústria*

²⁶ AEVI (2018). [*El mercado del videojuego bate récords en España con un crecimiento del 12,6% y una facturación de 1.530 millones en 2018*](#). Última visita: 22-01-2020

per a dotar als seus productes d'informació orientativa sobre l'edat adequada per al seu consum". Aquest sistema està integrat per dos tipus d'icones descriptores, dels quals un està orientat a l'edat recomanada per a jugar a un joc, i un altre relatiu al contingut específic d'aquest, és a dir, les característiques que pot trobar el/la *gamer* durant la seva experiència virtual²⁷.

En el cas de la primera icona descriptora, les etiquetes que s'inclouen són: PEGI 3, PEGI 7, PEGI 13, PEGI 16 i PEGI 18, les quals indiquen l'edat adequada a la qual es pot jugar a un videojoc

D'altra banda, en el cas de la segona icona descriptora, les etiquetes que identifiquen el contingut del joc són: llenguatge groller, discriminació, drogues, por, joc (d'atzar), sexe, violència, en línia i PEGI OK. Aquesta última etiqueta informa a pares i/o tutors sobre quins jocs són aptes per a tots els públics i si les plataformes web que els distribueixen ofereixen les garanties de seguretat online requerides.



Imatge 1: nivells d'informació i descriptors de contingut als videojocs. Font: navigames.es

²⁷ [El Código de Conducta de PEGI](#). En PEGI. Última visita: 4-1-2020

3.3 Legislació sobre l'assetjament a Internet

Malgrat les mesures imposades en el sector dels videojocs per a tractar d'impedir la seva pirateria i crear una comunitat global i segura, encara hi ha episodis de vexacions que tenen lloc en els videojocs en línia. Els insults i les amenaces són un hàbit constant en el món online. Aquest comportament es repeteix amb més assiduïtat i toxicitat si l'objectiu és una dona²⁸.

Existeix certa disparitat terminològica sobre la percepció del ciberassetjament en els Estats membres de la UE. Aquest esdeveniment pot arribar a fomentar la cultura de l'odi, ja que ni els propis estats són capaços d'establir unes bases comunes sobre el que és i com combatre'l. No obstant això, el Parlament Europeu sí que estableix uns criteris definitoris sobre què és i com es produeix aquesta persecució via Internet. El Parlament Europeu sosté que el ciberassetjament té la intenció de causar mal a una persona o grups de persones; que aquest assetjament es realitza a través de l'anonimat i l'absència de la responsabilitat dels agressors; així com la publicitat de les accions dutes a terme pels propis agressors²⁹.

La Comissió Europea també proposa una definició al terme "ciberassetjament" amb algunes variants quant a la forma de violència. En aquest cas, accentua que és un assetjament reiterat que pot ser tant verbal –mitjançant l'ús d'insults-, o psicològic –les seqüeles o conseqüències en les quals pot derivar aquestes accions-³⁰.

Només hi ha un país en tota la UE que tipifiqui en el seu codi penal el ciberassetjament: Espanya. Tal com es pot apreciar en l'informe *Cyberbullying entre los jóvenes*³¹ elaborat per l'Eurocambra: "*l'absència d'un delictes específic de bullying/*cyberbullying es produeix en tots els Estats membres, amb l'excepció d'Espanya on aquest tipus d'assetjament està criminalitzat*". D'aquesta manera, Espanya és l'únic membre de la UE amb una mínima cobertura legal

²⁸ (2019). [#MyGameMyName: el fin del acoso en Internet empieza ahora](#). En Movistar. Última visita: 17-4-20

²⁹ López, M., & Boulat, P. (2016). [Espanya, único país de la UE que regula penalmente el cyberbullying](#). En Legal Today. Última visita: 12-12-2020

³⁰ López, M., & Boulat, P. (2016). [Espanya, único país de la UE que regula penalmente el cyberbullying](#). En Legal Today. Última visita: 12-12-2020

³¹ (2016). [Mapping of the national legal and policy framework on cyberbullying in the EU Member States. Cyberbullying among young people](#), pàg 58. En Parlamento Europeo. Última visita: 1-4-2020

per al delict d'assetjament en la seva legislació, tal com s'especifica en l'article 172 ter del Codi Penal pertanyent al Títol VI: delictes contra la llibertat.

No obstant això, en el Codi Penal no hi ha cap article que es refereixi explícitament al ciberassetjament. Fins a la reforma del Codi Penal de 2015 tampoc es feia cap esment al delict d'assetjament, actualment recollit en l'article 172 ter³². Aquest article recull en el seu primer apartat que:

“Serà castigat amb la pena de presó de tres mesos a dos anys o multa de sis a vint-i-quatre mesos el que assetgi a una persona duent a terme de manera insistent i reiterada, i sense estar legítimament autoritzat, alguna de les conductes següents i, d'aquesta manera, alteri greument el desenvolupament de la seva vida quotidiana”:

- *La vigili, la persegueixi o busqui la seva proximitat física.*
- *Estableixi o intenti establir contacte amb ella a través de qualsevol mitjà de comunicació, o per mitjà de terceres persones.*
- *Mitjançant l'ús indegut de les seves dades personals, adquireixi productes o mercaderies, o contracti serveis, o faci que terceres persones es posin en contacte amb ella.*
- *Atempti contra la seva llibertat o contra el seu patrimoni, o contra la llibertat o patrimoni d'una altra persona pròxima a ella.*
- *Si es tracta d'una persona especialment vulnerable per raó de la seva edat, malaltia o situació, s'imposarà la pena de presó de sis mesos a dos anys.*

Per tant, en aquest article queden castigades les conductes reiterades que menyscabin greument la llibertat i seguretat de la víctima, assetjament que en Internet es materialitza a través de xarxes socials o enviaments de correus electrònics. Aquests comportaments via online donen lloc al ciberassetjament, malgrat que en el Codi Penal aquest terme no està recollit explícitament.

Existeixen altres actituds en Internet constitutives de delict, com el *sexting*, recollit en l'article 197.7 del Codi Penal, en Capítol I “Del descobriment i revelació de secrets”, el qual forma part del Títol X “Delictes contra la intimitat, el dret a la

³² (2015). Ley Orgánica 1/2015, de 30 de marzo, por la que se modifica la Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal. En BOE. Última visita: 8-4-2020

pròpia imatge i la inviolabilitat del domicili”³³. Aquest article també va ser introduït a partir de la reforma de la LO/2015. El setè apartat exposa que:

“Serà castigat amb una pena de presó de tres mesos a un any o multa de sis a dotze mesos el que, sense autorització de la persona afectada, difongui, reveli o cedeixi a tercers imatges o enregistraments audiovisuals d'aquella que hagués obtingut amb la seva anuència en un domicili o en qualsevol altre lloc fora de l'abast de la mirada de tercers, quan la divulgació menyscabi greument la intimitat personal d'aquesta persona. La pena s'imposarà en la seva meitat superior quan els fets haguessin estat comesos pel cònjuge o per persona que estigui o hagi estat unida a ell per anàloga relació d'afectivitat, fins i tot sense convivència, la víctima fos menor d'edat o una persona amb discapacitat necessitada d'especial protecció, o els fets s'haguessin comès amb una finalitat lucrativa”.

En el fragment que tracta la difusió, revelació o cessió a tercers, aquestes accions poden donar-se en àmbits digitals, com ara: les xarxes socials, WhatsApp, missatgeria o correu electrònic, entre altres.

Malgrat la recent reforma, incloure en el Codi Penal el terme “ciberassetjament” resulta important per a garantir una major seguretat a tots els usuaris d'Internet, a més d'actualitzar nous comportaments que poguessin ser constitutius de delictes.

3.4.Creació d'un marc legislatiu comunitari a Europa

Davant la falta d'una legislació comuna que abasti a tots els estats membres de la UE, el Parlament Europeu, tal com indica en l'informe *Cyberbulling entre los jóvenes*³⁴, insta a la creació d'un marc legal específic en el qual es defineixi amb exactitud i concreció quins supòsits poden considerar-se com a accions de ciberassetjament. D'aquesta manera, en establir una definició conjunta, tots els

³³ Artículo 197 redactado por el número ciento seis del artículo único de la L.O. 1/2015, de 30 de marzo, por la que se modifica la L.O. 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal («B.O.E.» 31 marzo)

³⁴ (2016). [Cyberbullying among young people](#), pàg 9. En Parlamento Europeo. Última visita: 1-4-2020

estats podran abordar la problemàtica des del mateix prisma, des d'una mateixa orientació jurídica i no cometre incongruències en l'aplicació de la llei.

Així mateix, urgeix establir unes bases de protecció a les víctimes per a establir uns protocols d'actuació en casos de ciberassetjament i dilucidar accions de prevenció per a erradicar en la mesura que sigui possible una tendència cada vegada més a l'alça no sols a Europa, sinó a tot el món.

En aquest informe, a més, el Parlament Europeu insta a la Comissió a: "*introduir instruments jurídics no vinculants com a directrius dirigides als proveïdors d'accés a Internet sobre la manera de detectar, supervisar i notificar eficaçment els incidents d'intimidació electrònica*". Aquest protocol establiria les bases sobre com detectar i tractar comportaments que transgredeixen la integritat de les persones i que perjudiquen greument la convivència entre dones i homes no sols en espais de videojocs online, sinó en diversos espais web.

Finalment, amb la condició d'eliminar aquests hàbits misògins, l'Eurocambrà exposa en l'informe que la Comissió Europea hauria de tipificar com a delictes aquelles pràctiques d'índole intimidatòria, així com implementar programes de formació i mineria de dades que permetessin a tots els països membres realitzar un procés de mesurament i quantificació de la situació per a poder valorar la magnitud i l'abast real de la problemàtica que suposa el ciberassetjament.

4. CAS D'ESTUDI

4.1. Bociot a Gaming Ladies 2017

El següent apartat té com a finalitat realitzar un estudi de cas sobre la cancel·lació del Gaming Ladies de 2017, un esdeveniment de videojocs no mixt exclusiu per a dones, que va ser sabotejat per un grup d'homes, els quals eren usuaris de Forocoches i que van titllar l'esdeveniment de discriminatori per no deixar accedir a homes.

Per a dur-ho a terme, en primer lloc, es realitzarà una explicació de què és cadascuna de les parts del cas: Gaming Ladies i Forocoches. En segon lloc, es procedirà a realitzar una narració dels fets per a situar el context exacte dels esdeveniments. A continuació, es durà a terme una anàlisi de les parts implicades en aquest cas en particular: les integrants i assistents a l'esdeveniment i els individus que el van boicotejar, relacionant totes dues parts amb la situació actual dels videojocs en matèria de gènere. Finalment, es realitzarà un breu comentari valoratiu en relació als resultats obtinguts d'aquesta anàlisi.

4.1.1 Gaming Ladies, primera i segona edició: successos

Gaming Ladies³⁵, organitzat per Marina Amores, és una trobada exclusiva per a dones, cis i transgènere interessades en els videojocs, independentment que siguin professionals del sector o no. Aquest esdeveniment va ser concebut com un espai segur per a dones on poder compartir experiències o situacions relacionades amb els videojocs. Segons el propi lloc web de Gaming Ladies, els objectius d'aquestes trobades són: poder conèixer a més dones de la indústria, establir referents femenins en un món masculinitzat (Méndez, 2017), conèixer el treball d'altres companyes i poder debatre sobre això en un entorn segur, i poder crear una base de dades de dones que estiguin plenament qualificades per a treballar en el sector dels videojocs.

La primera edició va tenir lloc el 23 de març de 2017 i va ser en petit comitè perquè, en total, van participar vuit dones. Les ponents en aquella ocasió van parlar sobre la seva experiència laboral des d'una perspectiva de gènere i,

³⁵ [Gaming Ladies](#). Última visita: 1-5-2020

posteriorment, al costat de les assistents, es va dur a terme un debat per a discutir noves propostes de celebració per a la trobada.

En la seva segona edició, la realització del mateix es va fer pública per a atreure a un major nombre de dones interessades. L'esdeveniment, en col·laboració amb King, empresa desenvolupadora de jocs com *Candy Crush*, va ser cancel·lat per motius de seguretat. L'empresa britànica, que va cedir les seves oficines a Barcelona per a albergar l'esdeveniment, va haver de cancel·lar-lo després del boicot que s'estava preparant per part de diversos usuaris de Forocoches. La segona edició, no obstant això, va acabar celebrant-se el 27 de juliol de 2017, amb nous patrocinadors i omplint el recinte amb 300 dones.

4.1.2 Forocoches, què és?

Forocoches³⁶ va ser fundat el 2003 per Álex Marín Nicolás o, com se'l coneix en el fòrum, Electrik o Ilitri. És el fòrum amb més tràfic de tota Espanya i un dels deu més visitats del món³⁷. En paraules de Marín, en una entrevista concedida al mitjà digital VICE el 2015, va afirmar que el fòrum tenia inicialment una finalitat automobilística: *“vaig buscar llocs on es pogués parlar de cotxes de qualsevol marca amb més gent i no trobava cap que m'agradés, així que com ja tenia experiència en fòrums, ho vaig fer jo”*. La popularitat del fòrum va anar creixent de manera molt marcada, amb el que es va haver d'establir un sistema d'invitació per a evitar un registre massiu de nous usuaris.

El fòrum, no obstant això, amb el transcórrer dels anys, va anar mutant la seva idiosincràsia i es va convertir en un brou de cultiu *troll*. Aquest terme podria definir-se com una persona anònima a Internet que realitza comentaris ofensius i duu a terme actituds molestes. Entre algunes de les seves accions més conegudes es troben: colar a John Cobra entre els aspirants a Eurovisió o convertir a Curri Valenzuela en la periodista més sexy del país en una votació de la revista FHM.

³⁶ [Forocoches](#). Última visita: 1-5-2020

³⁷ [Los foros más grandes de España](#). En Cícero Comunicación. Última visita: 1-5-2020

També van boicotejar la segona edició de Gaming Ladies, malgrat que finalment es realitzés en una altra data, titllant-la de discriminatòria per no permetre als homes participar en aquesta.

4.1.3 La denúncia i el boicot

Davant l'exclusivitat de permetre només l'accés a les dones, la persecució via xarxes socials a la seva organitzadora, Marina Amores, va prendre forma d'insults i vexacions. Així mateix, un usuari de Forocoches, Rebus_, va decidir interposar una denúncia contra Amores per raons de discriminació de sexe. Es va elaborar, a més, una guia exhaustiva de com formular denúncies davant la Fiscalia. En el mateix escrit, poden trobar-se les seves raons o queixes per a interposar una demanda: *“no cal ni imaginar-se el que succeiria si l'esdeveniment anés a l'inrevés. La cridòria histèrica s'escoltaria fins i tot en la Lluna”* o *“quan es tracta de discriminar als homes, es veu amb total normalitat”*. A manera de tancament, l'autor de l'escrit adverteix que: *“en cap moment s'està animant a trolejar l'esdeveniment, ni a rebentar-lo ni a realitzar cap mena d'activitat il·lícita”*³⁸.

No obstant això, un altre usuari, Edgar16v, va crear un fil en el mateix fòrum per a començar a planejar el boicot a l'esdeveniment. Per a això, es disfressarien de dones i podrien entrar, adduint ser transgènere. Una vegada dins, segons l'usuari, deslligar la fúria “forocochera”³⁹.

Vint-i-quatre hores després de la comunicació de l'índole de l'esdeveniment, l'organitzadora va anunciar que King Barcelona el cancel·lava adduint motius de seguretat. L'esdeveniment acabaria celebrant-se el 27 de juliol de 2017 amb nous patrocinadors, entre ells Mediapro, que va cedir una de les seves oficines a Barcelona.

³⁸ (2018). [Un forocochero demanda a un evento de videojuegos por ser solo para mujeres](#). En El Español. Última visita: 1-5-2020

³⁹ (2017). [Gaming Ladies: el evento exclusivo para mujeres que terminó boicoteado por culpa de los hombres](#). En Magnet. Última visita: 1-5-2020

4.2. Anàlisi

Successos com el del boicot a la segona edició de Gaming Ladies reafirmen la concepció que una part del món dels videojocs, és obertament masclista i hostil per a les dones.

Gaming Ladies va ser concebut com un espai segur per a dones. Un col·lectiu que, vinculat als videojocs, ha estat històricament discriminat i invisibilitzat. Aquest esdeveniment tenia com a finalitat pal·liar la falta de representació femenina en conferències o debats sobre videojocs, majoritàriament copats per l'home, i poder compartir les seves experiències sense l'hostilitat que mostren alguns homes enfront de la visibilització de la dona *gamer*.

Dita invisibilització no és tan sols una concepció social -la majoria desconeix que el 46% dels gamers del món és dona, segons dades de l'Associació Espanyola de Videojocs (AEVI)- sinó que el problema es troba en la base de l'educació (Naira Sánchez Vadillo, Octavio Ortega Esteban i Montse Vall-Llovera, 2012)⁴⁰. En paraules del director general de AEVI, José María Moreno: “*des de les edats primerenques de l'educació no hem sabut transmetre que això no és exclusiu per als homes*”. Els estereotips de gènere creen certes expectatives que orienten i motiven al gènere femení a encaminar-se en professions que s'han associat a la dona. D'aquesta manera, la percepció que té la dona sobre si mateixa, sobre les seves capacitats, es veuen modificades, provocant que no opti per estudis estretament vinculats amb la tecnologia. A aquestes expectatives generades en ple desenvolupament cognitiu de la dona, cal afegir-li la percepció social que tot espai tecnològic és relatiu a l'home. En el cas dels videojocs, la dona l'observa com una eina masculina.

Gaming Ladies, un espai per i per a la dona, pretén fer visible que les dones gamers existeixen. Que són capaces de desenvolupar, debatre i jugar a videojocs com els homes. És aquí on resideix la importància d'un esdeveniment no-mixt com aquest: demostrar que el gènere no és una barrera, que existeixen referents femenins en el sector i normalitzar que a una dona li agradin els videojocs.

⁴⁰ Sánchez Vadillo, N; Esteban Ortega, O & Vall-Llovera, M (2012): *Romper la brecha digital de género. Factores implicados en la opción por una carrera tecnológica*. Athenea Digital

Boicotejar un esdeveniment d'aquesta índole és perpetuar l'estigma social cap a la dona, la qual ha de seguir l'estereotip que des de la infància se li ha inculcat. Confirmar que encara existeixen homes reticents a la idea que una dona pugui jugar a videojocs i que desacrediten un esdeveniment no-mixt per considerar-lo discriminatori, quan són elles les que han sofert tot tipus d'atacs per desenvolupar la seva afició dels videojocs. Per això sorgeix Gaming Ladies, perquè la situació es normalitzi i en un futur no facin falta aquest tipus de trobades.

5. PERSPECTIVA I EXPERIÈNCIA DE LES GAMERS

Per a realitzar una aproximació i conèixer de primera mà la situació de diverses usuàries de videojocs, s'ha realitzat una enquesta que abordava diversos temes: des de si consideraven la possible existència de masclisme en els videojocs fins a si han sofert algun tipus de problema –insult, menyspreu- durant la seva experiència online.

Aquesta enquesta té un total de 12 preguntes que han estat respostes per 22 voluntàries, la identitat de les quals no serà revelada per a preservar la seva intimitat. Les preguntes en qüestió, són:

1. Creus que en el món del videojoc hi ha masclisme? Per què?
2. En cas afirmatiu, creus que el món dels videojocs reflecteix la realitat del carrer, o l'augmenta? Per què?
3. Creus que hi ha videojocs o gèneres específics que promoguin els valors masclistes?
4. Has estat víctima d'assetjament, vexacions o qualsevol altre tipus de menyspreu durant la teva experiència en els videojocs?
5. Què és el que t'han dit? Quin ha estat la pitjor experiència que has viscut en aquest entorn?
6. Has compartit les teves males experiències en aquest tema? Coneixes a altres jugadores que hagin sofert assetjament?
7. El setge en Internet t'ha portat a replantejar-te no tornar a jugar mai més?
8. Has sofert algun tipus de problema de salut (ansietat, etc.) a causa d'aquests comportaments?
9. Creus que els homes se senten “atacats” perquè una dona és millor que ells jugant i per això insulten o, per contra, creïs que pensen que el món dels videojocs hauria de ser sol per al gènere masculí?
10. Trobes a faltar una intervenció pública per a millorar la situació (campanya per a conscienciar, alguna norma, etc.)? Quin?
11. Et sembla bona idea crear un entorn de videojocs exclusivament per a dones?
12. Quin seria el teu ideal sobre el món dels videojocs?

El procés de selecció de la mostra s'ha realitzat a través de la xarxa social Instagram. Mitjançant l'ús d'etiquetes com “*gamer*”, “*streaming*”, “*chicagamer*” o “*streamingespaña*”, s'identificaven usuàries que concordessin amb el perfil desitjat per a la mostra. Posteriorment, s'establia contacte mitjançant un missatge en el qual s'exposava el propòsit de l'enquesta.

Aquesta era elaborada via online per aquelles usuàries que van acceptar realitzar-la, un total de 22, com ja s'ha comentat. No obstant això, s'ha consultat al voltant d'uns 50 perfils, dels quals en diverses ocasions no es va rebre cap resposta.

Per a exemplificar d'una manera més concisa els resultats, s'han elaborat gràfiques en cada pregunta, excepte en la cinquena, que permeten, visualment, tenir més clares les respostes de les enquestades.

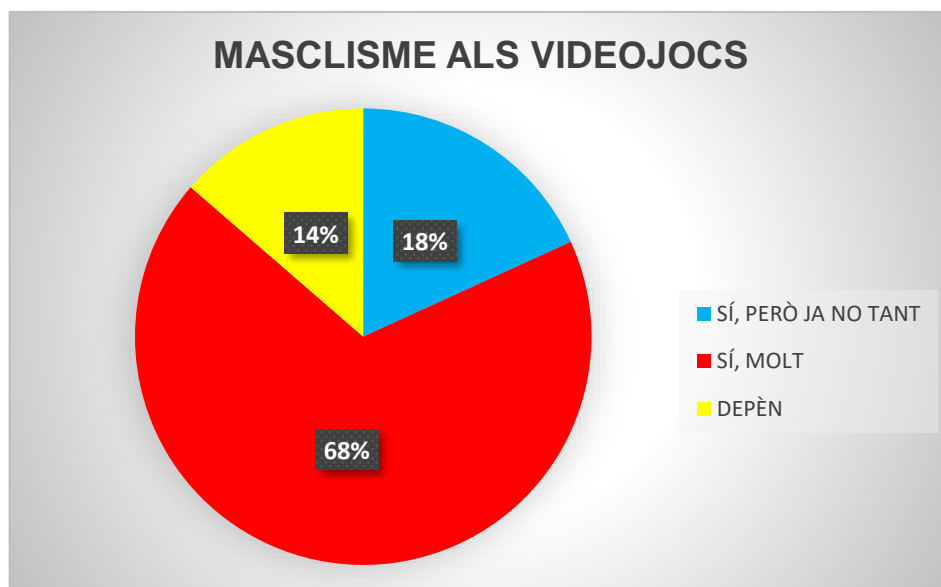
PREGUNTA 1: CREUS QUE EN EL MÓN DEL VIDEOJOC HI HA MASCLISME? PER QUÈ?

Les respostes ofertes en aquest aspecte són àmplies i dispars.

En alguns casos, concretament el 18% de les enquestades, admeten que continua havent-hi masclisme en els videojocs, però que aquest ha anat disminuint progressivament amb els anys.

Més de dos terços, concretament el 68%, contràriament, estan convençudes que en el món del videojoc hi ha una gran dosi de masclisme i que cada vegada sembla que augmenti. Molts dels seus arguments es basen en la sexualització amb la qual es concep la figura femenina en els videojocs, dissenyant-la i atorgant-la un físic espectacular. La resta d'enquestades que sí que percep el món del videojoc com a masclista, el fa des d'una perspectiva com a jugadora. És a dir, valoren el masclisme que reben elles per ser dones a les quals els agraden els videojocs ja que consideren que històricament, sempre ha estat un espai concebut per a l'home. Destaquen, a més, el paper de víctima del personatge femení en els videojocs, en la qual en innumerable ocasions el protagonista, home, havia de rescatar-la del perill.

Unes altres, el 14%, són una mica ambigües i ni ho afirmen o ho neguen. Argumenten que depèn molt de la persona amb la qual et trobis jugant o que sí que n'hi ha, però com en tots els llocs.



Gràfic 4. Font: elaboració pròpia

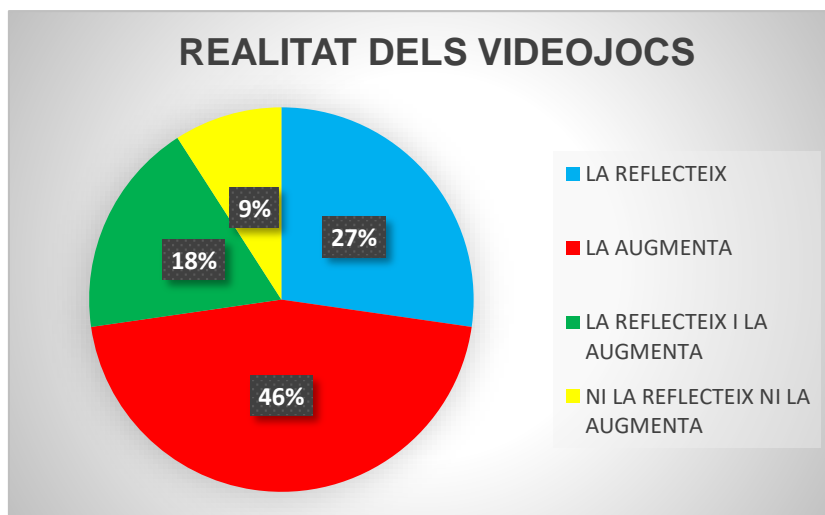
PREGUNTA 2: EN CAS AFIRMATIU, CREUS QUE EL MÓN DELS VIDEOJOCES REFLECTEIX LA REALITAT DEL CARRER O L'AUGMENTA? PER QUÈ?

Quant a aquesta qüestió, les enquestades tenen diverses perspectives sobre l'assumpte. Gairebé la meitat, el 46%, creu que el masclisme augmenta en entorns virtuals, en aquest cas, els videojocs. Dos de les enquestades atribueixen aquest component masclista al rol que se li ha atorgat a la dona en els videojocs, una figura desvalguda a la qual l'home ha de salvar. Les altres vuit estan d'acord a concloure que l'augment de masclisme i intolerància es deu al component de l'anonimat, que protegeix i impulsa els agressors a tenir comportaments que potser, al carrer, no tindrien.

A continuació, la proposta més secundada, amb un 27%, per les enquestades és la que el món dels videojocs reflecteix la realitat del carrer. Afirment que, *“si hi ha masclisme al carrer, per què els videojocs haurien de ser una excepció?”* i també que el masclisme és *“segons amb qui et creuis”*.

Un 18% de les enquestades han optat per dir que reflecteix i augmenta la realitat. En diversos casos fan referència a la figura del menor, que, si juga a videojocs que tenen una edat mínima superior a la seva, aquest normalitza situacions antisocials, com pogués ser supeditar la figura de l'home al de la dona.

Finalment, només en dos casos, equivalent al 9%, les enquestades no creuen que sigui ni un reflex ni que augmenti el masclisme. Una d'elles afirma que el món dels videojocs no es pot englobar perquè cada joc té comunitats molt diferents i l'altra considera que són fantasia.



Gràfic 5. Font: elaboració pròpia

PREGUNTA 3: CREUS QUE HI HA VIDEOJOCOS O GÈNERES ESPECÍFICS QUE PROMOGUIN ELS VALORS MASCLISTES?

En aquesta qüestió en particular, la majoria de les enquestades consideren que sí hi ha videojocs o gèneres que promouen el masclisme. No obstant això, existeix una dicotomia dins d'aquesta afirmació.

Tres d'elles consideren que sí que hi ha masclisme dins dels videojocs, però destaquen el protagonisme que la figura femenina va adquirint en aquest entorn, podent aquesta ser un personatge elegible en les partides o que ja no la hi victimitza tant i que, per tant, no necessita cap home que acudeixi a rescatar-la.

Malgrat això, 13 de les enquestades afirmen que sí que hi ha videojocs o gèneres que promouen el masclisme. Vàries fan al·lusions a algun que consistia a violar a una dona, com a *Rape Day*⁴¹. D'altra banda, algunes enquestades fan al·lusió al disseny dels personatges femenins, extremadament sexualitzats. Finalment, unes altres apunten al tracte que se'ls dona a les dones en videojocs com *GTA*, *Far Cry* o *Call of Duty*, on es promou la cosificació de la dona⁴² o, en el cas de l'últim, de temàtica bèl·lica, destaquen l'absència de la dona a l'ésser un videojoc de guerra.

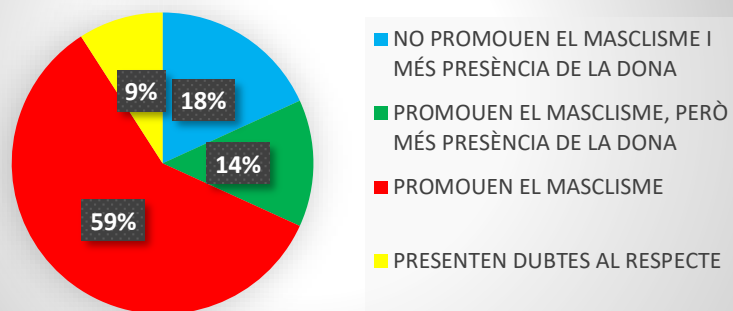
Hi ha dues enquestades que presenten dubtes sobre aquest tema. Una afirma que és debatible i l'altra no vol decantar-se per un bàndol perquè considera que no té els coneixements necessaris per a respondre amb seguretat.

Finalment, quatre casos afirmen que no es promouen valors masclistes i destaquen la presència o apoderament de la dona en els videojocs.

⁴¹ (2019). [*'Rape Day': el polémico juego en el que debes violar mujeres*](#). En Público. Última visita: 23-4-2020

⁴² Linares, J. (2016). [*Un estudio asegura que los jugadores de GTA son machistas*](#). En Area Jugones. Última visita: 23-4-2020

GÈNERES QUE PROMOUEN EL MASCLISME

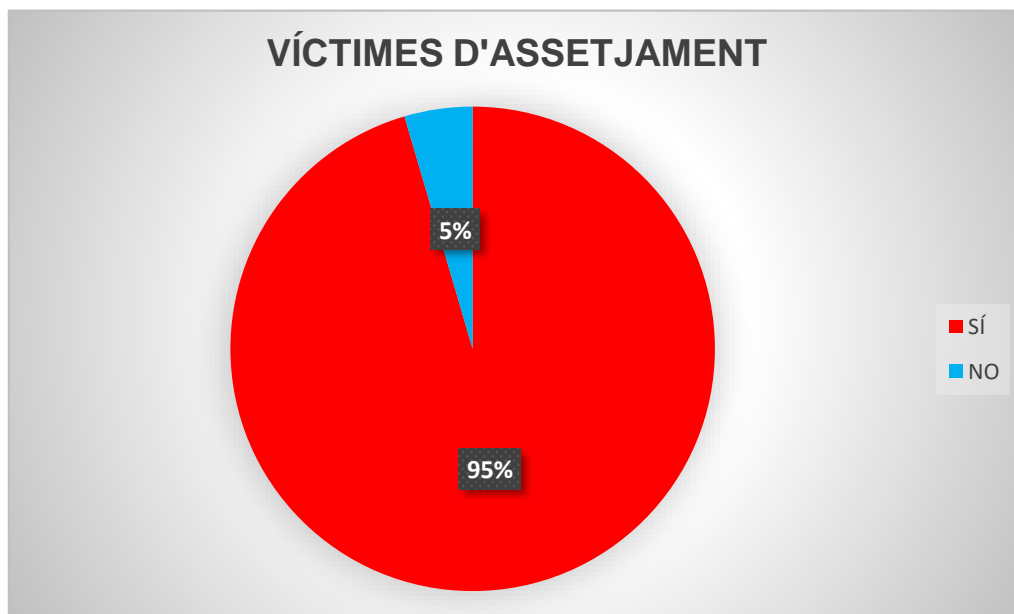


Gràfic 6. Font: elaboració pròpia

PREGUNTA 4: HAS ESTAT VÍCTIMA D'ASSETJAMENT, VEXACIONS O QUAALSEVOL ALTRE TIPUS DE MENYSPREU DURANT LA TEVA EXPERIÈNCIA EN ELS VIDEOJOCs?

En aquest apartat en particular, excepte una de les enquestades, totes, el 95% han rebut en algun moment algun tipus d'insult, menyspreu o 'persecució' durant la seva experiència online en els videojocs pel simple fet de ser dones. Una d'elles, va afirmar no haver sofert mai assetjament o vexacions, no obstant això, sí ha sentit un gran menyspreu en l'adolescència per jugar videojocs, sent menyspreada per diversos homes per les seves habilitats solament per ser dona.

Tan sols en un cas, equivalent al 5%, afirma no haver sofert cap mena d'assetjament ni res semblant durant tota la seva vida com a *gamer*.



Gràfic 7. Font: elaboració pròpia

PREGUNTA 5: QUÈ ÉS EL QUE T'HAN DIT? QUINA HA ESTAT LA PITJOR EXPERIÈNCIA QUE HAS VISCUT EN AQUEST ENTORN?

En aquest apartat, s'ha exclòs a la *gamer* enquestada que no ha estat insultada, per tant, en aquest cas la mostra és de 21 dones.

En aquest apartat, estretament vinculat a l'anterior, les enquestades han estat víctimes de greus insults o expressions masclistes, com ara: '*vete a fregar*', '*las tías sólo valéis para hacer la comida y poneros de rodillas*', '*vete a la cocina*', '*estás en este nivel porque un hombre te ha subido a él*', '*vete a jugar a les Barbies*', '*eres malísima, como se nota que eres mujer*', '*ven y límpiame la casa*', atacs relacionats amb el físic, puta, guarra o desitjos de violació. D'altres, a més, relaten que han intentat lligar amb elles i, a l'hora de rebutjar-los, comencen a insultar-les. També els envien fotos o vídeos d'ells nus, així com sol·licitar-les que ensenyin els pits durant els seus *streamings*.

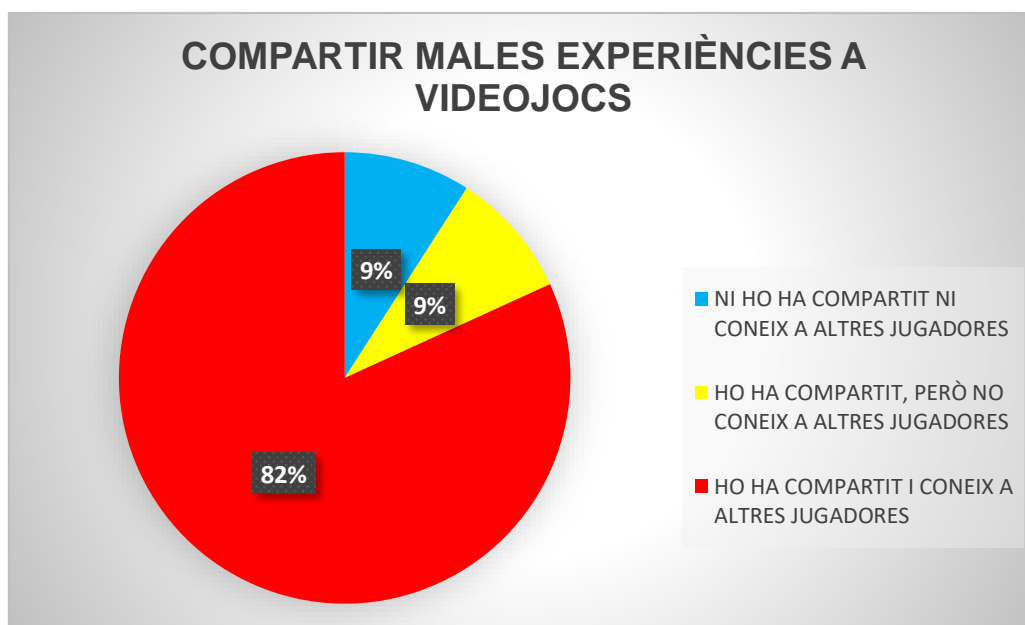
Un altre cas en particular va ser el d'una enquestada que treballava en una botiga de videojocs i els clients optaven pel dependent home en considerar que ella no tenia els suficients coneixements com per a atendre'ls.

PREGUNTA 6: HAS COMPARTIT LES TEVES MALES EXPERIÈNCIES EN AQUEST TEMA? CONEIXES A ALTRES JUGADORES QUE HAGIN SOFERT ASSETJAMENT?

Quant a aquesta qüestió, 18 de les enquestades, equivalent al 82% del total, han parlat del tema amb algú i coneixen altres jugadores en la seva mateixa situació. Diverses d'elles comparteixen les seves experiències amb amigues o a través de les xarxes socials com Youtube o, especialment, Twitter. També ho comparteixen amb altres *gamers* malgrat que entre elles no hi hagi un vincle d'amistat.

Dues enquestades afirmen haver compartit també les seves experiències, però no coneixen d'altres dones en la mateixa situació que elles. No obstant això, una matisa que està segura que hi ha moltes altres jugadores que sofreixen situacions pitjors que la seva.

Finalment, en dos casos, no comparteixen ni coneixen altres noies en aquesta situació. Una perquè no sofreix aquest tipus de situacions i l'altra prefereix no comentar-les per a no donar-li importància al tema.



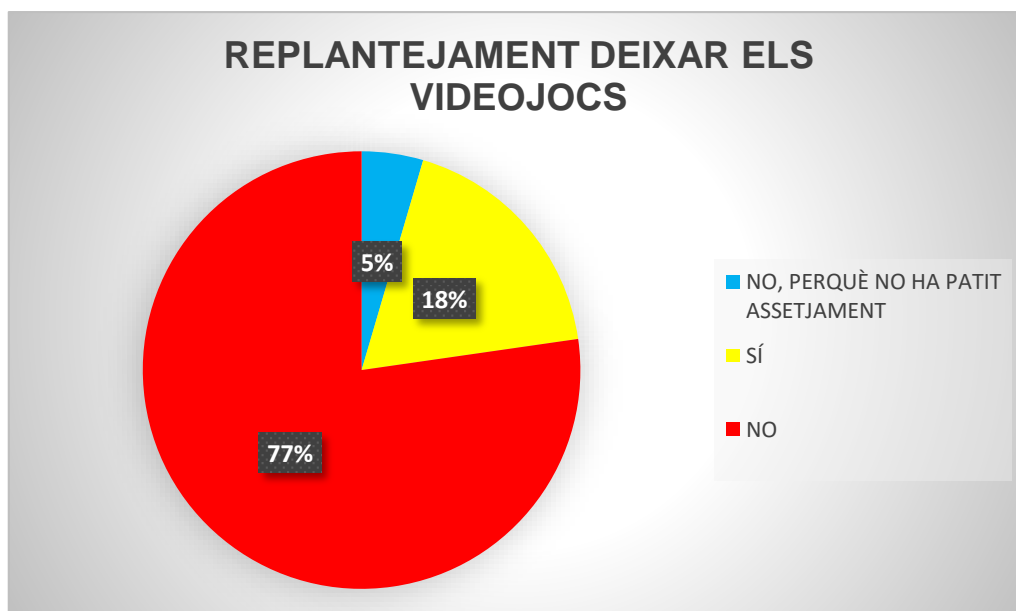
Gràfic 8. Font: elaboració pròpia

APARTAT 7: EL SETGE A INTERNET T'HA PORTAT A REPLANTEJAR-TE NO TORNAR A JUGAR MAI MÉS?

Malgrat haver sofert assetjament o insults, gairebé la majoria no ha dubtat a continuar passant el temps lliure jugant a videojocs. Afirmen que, si és alguna cosa que els agrada, no han de deixar de fer-ho malgrat que hi hagi gent que les insulti o menyspreï.

D'altra banda, quatre de les enquestades afirmen que sí han pensat en alguna ocasió a deixar els videojocs per això. Una afirma odiar la versió online, una altra explica que ho ha pensat en diverses ocasions i les dues restants afirmen que en alguna ocasió han pensat a deixar-lo, però es reafirmen en els arguments del bloc anterior: si t'agrada alguna cosa, ho fas, malgrat que hi hagi gent a la qual li pugui arribar a molestar.

Només hi ha una enquestada que va respondre que no, perquè no ha sofert experiències d'aquesta naturalesa.



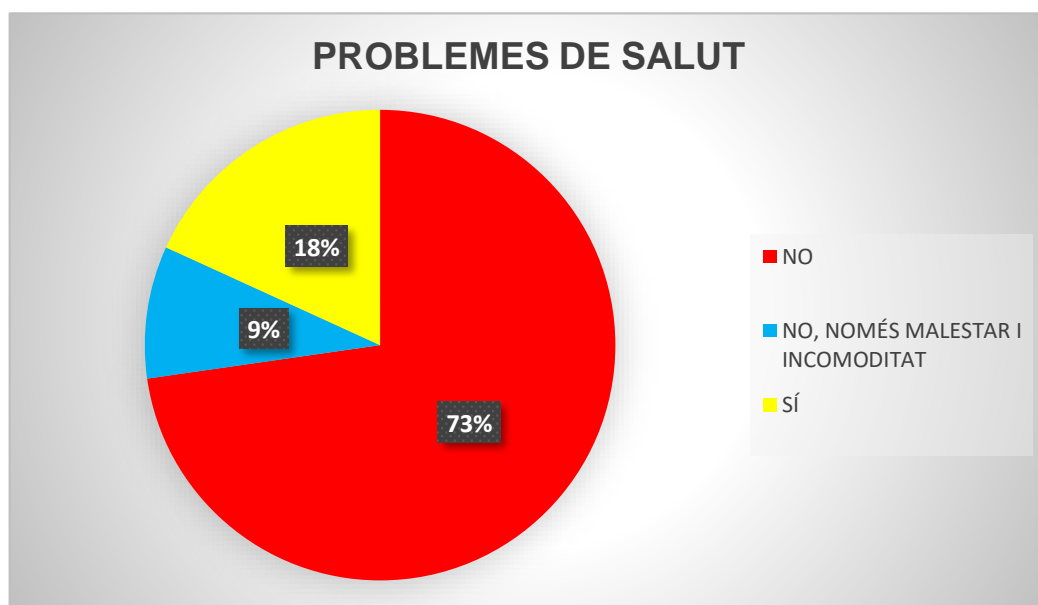
Gràfic 9. Font: elaboració pròpia

PREGUNTA 8: HAS SOFERT ALGUN TIPUS DE PROBLEMA DE SALUT (ANSIETAT, ETC.) A CAUSA D'AQUESTS COMPORTAMENTS?

Tot i l'assetjament rebut, 16 de les enquestades afirmen no haver tingut problemes de salut arran del tema. Moltes expliquen que mai han permès que aquest aspecte les afectés i que saben suportar aquests temes. Una d'elles, no obstant això, afirma que no les ha tingut, però que pot arribar a agreujar-se en persones que ja pateixin aquest tipus de problemes.

Altres dos han manifestat que tan sols han sentit malestar o incomoditat, però que mai ha derivat en un problema de salut.

Finalment, en quatre casos aquests comportaments masclistes sí han afectat la seva salut. Una afirmava que aquests casos l'han fet recaure en la depressió, igual que una altra enquestada, que afirma haver caigut en una llarga depressió. Les altres dues, expliquen que han sofert atacs d'ansietat i que fins i tot ha plorat en diverses ocasions.



Gràfic 10. Font: elaboració pròpia

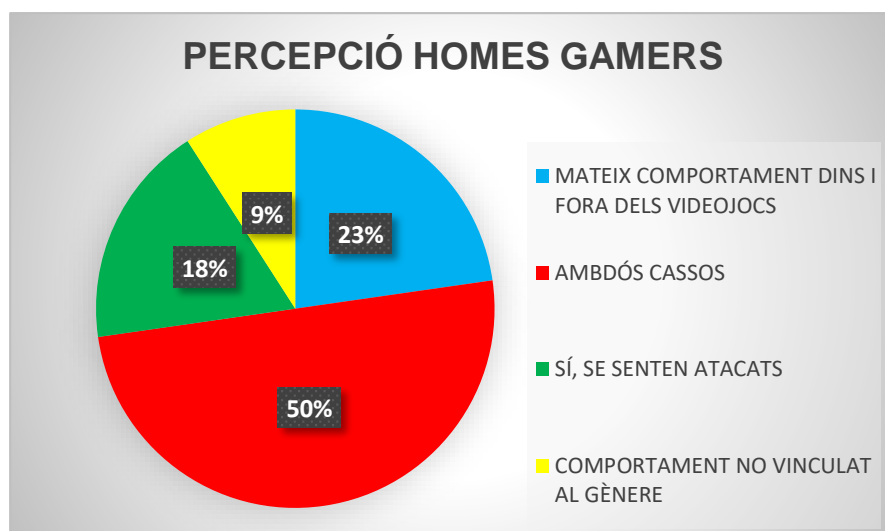
PREGUNTA 9: CREUS QUE ELS HOMES SE SENTEN “ATACATS” PERQUÈ UNA DONA ÉS MILLOR QUE ELLS JUGANT I PER AIXÒ INSULTEN O, PER CONTRA, CREÏS QUE PENSEN QUE EL MÓN DELS VIDEOJOCES HAURIA DE SER NOMÉS PER AL GÈNERE MASCULÍ?

D'una banda, cinc de les enquestades afirmen que aquest comportament dels homes en els videojocs és extrapolable a la realitat, perquè si un home és masclista en els videojocs també ho és en altres àmbits de la vida.

D'altra banda, la meitat de les enquestades creuen que les dues propostes de l'enunciat es compleixen en els gamers nois: no toleren que una noia els guanyi i consideren aquest món exclusivament masculí. No obstant això, diverses d'elles, set, concretament, recalquen que cada vegada hi ha menys homes amb aquesta mena de comportaments i que aquests casos no poden utilitzar-se per a generalitzar sobre el comportament dels jugadors.

Altres quatre enquestades han optat per dir que alguns nois se senten atacats en veure que una dona és capaç de guanyar-los una partida online.

Finalment, una d'elles creu que aquest tipus de comportaments no estan estretament vinculats a un gènere. Afirmar que hi ha moltes persones “escarificades” emocional i psicològicament que busquen en els videojocs una zona de confort que poden veure's fàcilment afeblides quan senten que algú representa una amenaça. La *gamer* restant, afirma que depèn del cas, sense concloure si pot ser un comportament d'un sol gènere o de tots dos.



Gràfic 11. Font: elaboració pròpia

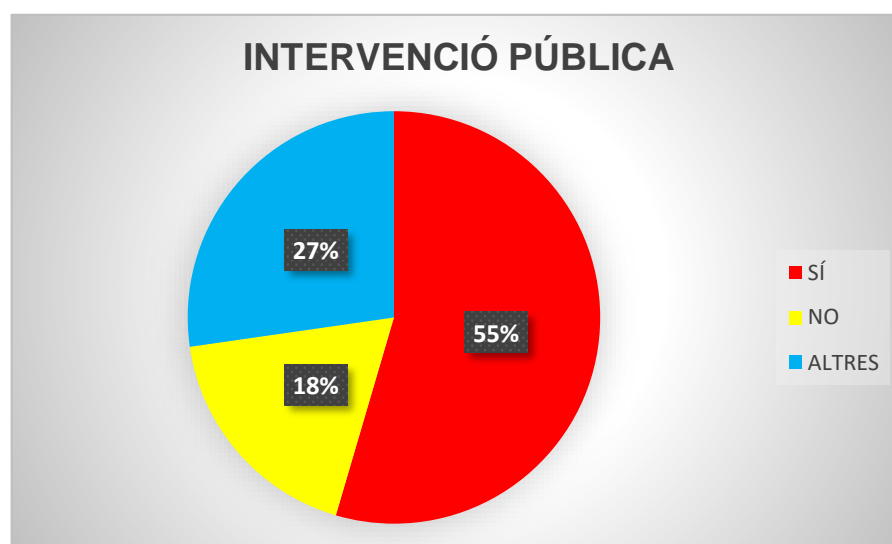
PREGUNTA 10: TROBES A FALTAR UNA INTERVENCIÓ PÚBLICA PER A MILLORAR LA SITUACIÓ (CAMPANYA PER A CONSCIENCIAR, ALGUNA NORMATIVA, ETC.)? QUIN?

En aquest bloc, 12 de les enquestades, lleugerament per sobre de la meitat, consideren que fan falta més campanyes. Algunes afirmen que ja hi ha campanyes, però consideren que tenen molt poca visibilitat. Unes altres creuen que es necessiten campanyes de conscienciació per a aquelles persones que no entenen que el món dels videojocs és un món obert i no entén de gèneres; una campanya sobre responsabilitat a Internet per a evitar la discriminació de gènere. Unes altres sospesen campanyes sobre les experiències viscudes per les jugadores, tractar els problemes d'arrel o cridar l'atenció d'aquelles persones que perpetuen aquest tipus d'actituds. Una altra valora positivament la possibilitat que notícies sobre els videojocs tinguin més visibilitat en els mitjans de comunicació en les quals fonamentalment apareguin noies. Finalment, una d'elles valora que sí que són necessàries més campanyes, però creu que hi ha altres aspectes socials més primordials a abordar.

Com a contrapunt, quatre valoren negativament la necessitat d'implementar més campanyes sobre el tema. Una d'elles recalca que la indústria no ha de millorar, que és una qüestió dels consumidors.

La segona opció més secundada per les enquestades, amb un 27%, se centra en els valors. És a dir, consideren que és una qüestió d'educació que els homes pensin negativament sobre les dones en l'àmbit del videojoc. Emfatitzen en els valors que han d'adquirir-se en l'àmbit familiar i algunes també aposten pel concepte de la coeducació⁴³. Finalment, una d'elles considera que és necessària la figura de l'home per a visibilitzar que hi ha membres del gènere masculí implicats amb la causa i en total desacord amb el tracte humiliant que reben les dones.

⁴³ Instituto de la Mujer. [*Guía de Coeducación: Síntesis sobre la Educación para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres*](#). En Ministerio de Igualdad



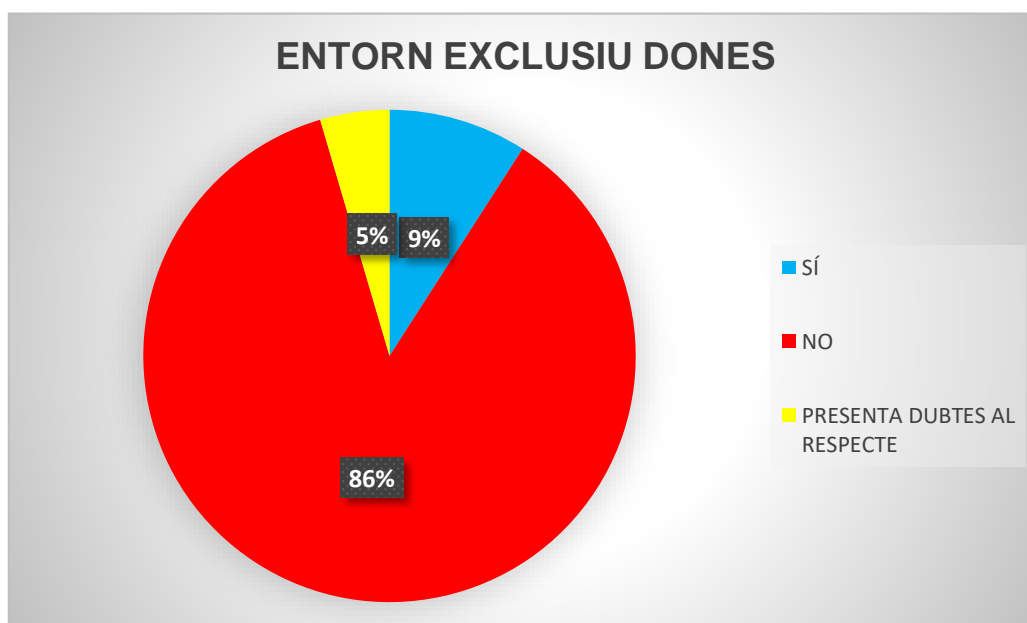
Gràfic 12. Font: elaboració pròpia

PREGUNTA 11: ET SEMBLA BONA IDEA CREAR UN ENTORN DE VIDEOJOCES EXCLUSIVAMENT PER A DONES?

En aquesta qüestió, la majoria de les enquestades, un total de 19, considera que habilitar un espai exclusiu per a dones no és la solució. Afirmen que crearia rancor en alguns jugadors i que aquesta mesura fomentaria encara més la desigualtat entre gèneres.

Dos casos creuen que sí que és necessari crear aquest tipus d'espais. Una valora positivament la seva implementació per a aquelles dones que no se senten còmodes amb la presència masculina i necessitin de llocs exclusius per a elles. No obstant això, matisa que aquesta mesura hauria de donar ànims de cara a un futur i poder gaudir d'una comunitat mixta. L'altra dona suport als seus arguments basant-se en el fet que, *“si existeixen esdeveniments exclusivament de dones, per què no hauria d'haver-hi espais sol per a noies en els videojocs?”*.

Finalment, una d'elles mostra dubtes davant aquesta mesura. Afirma que entre dones hi ha massa enveja i competència i que jugar amb homes se sent més còmoda.

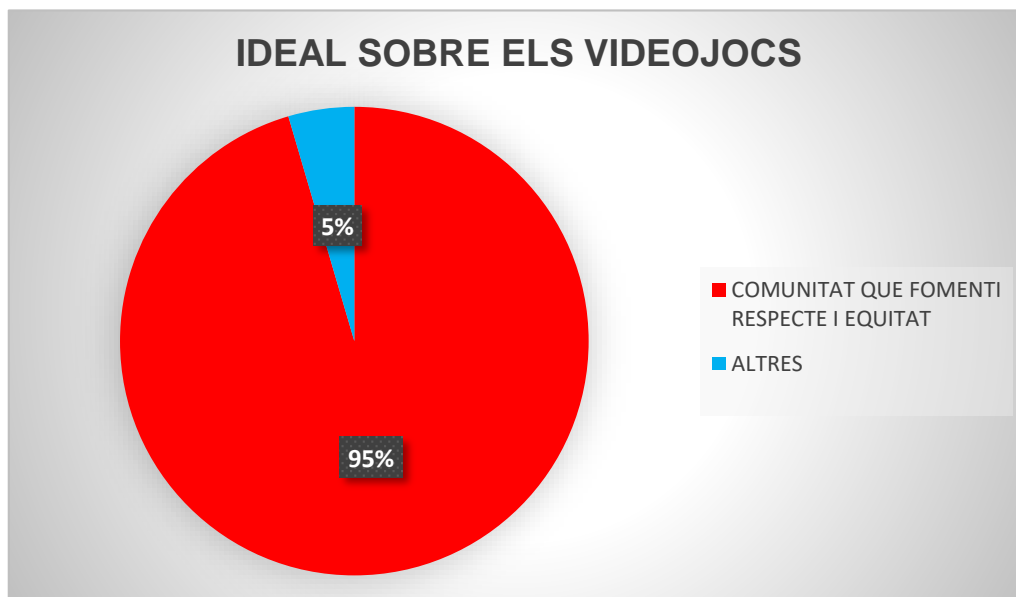


Gràfic 13. Font: elaboració pròpia

PREGUNTA 12: QUIN SERIA EL TEU IDEAL SOBRE EL MÓN DELS VIDEOJOCES?

En aquesta ocasió, la majoria de les enquestades, excepte una, aposta per una comunitat equitativa i respectuosa, on els insults no tinguessin cabuda i no es denigrés els altres per una qüestió de gènere. Moltes posen l'accent en les comunitats en les quals són participants, en les quals aquests valors es promulguen. Tan sols una d'elles fa esment a una major presència de les dones en els esports, ja que considera que existeix una desigualtat latent en aquest àmbit.

No obstant això, una d'elles discrepa i advoca per una comunitat en la qual no hi hagués tants menors de 16 anys jugant, ja que fan les partides incòmodes.



Gràfic 14. Font: elaboració pròpia

6. CAS PRÀCTIC

6.1. Metodologia

Per a comprovar si realment es produeixen situacions d'assetjament o vexacions en videojocs, he dut a terme una immersió en un d'ells. En aquest cas, el videojoc seleccionat ha estat el *League of Legends* (Lol), pertanyent al gènere *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) –en anglès-, o Multijugador de Arena de Batalla en Línia –en espanyol-. Aquest ha estat desenvolupat per *Riot Games* per als sistemes operatius Microsoft Windows i Mac.

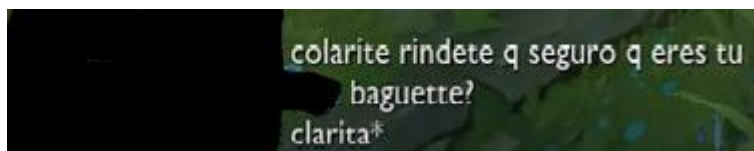
El primer pas va ser crear un compte amb un *nickname* –nom d'usuari- que a simple vista pogués apreciar-se que la usuària era una noia. En aquesta ocasió, es va optar per “clarita1010”, *nickname* que posteriorment es va canviar a “SheClara1010”. Aquesta modificació es va produir per a mostrar més clarament a aquells que no fossin de parla hispana que es tractava d'una dona.

Una vegada realitzades diverses partides i anar pujant de nivell progressivament, podem veure alguns exemples d'usuaris que m'atacaven de l'una o l'altra manera per ser noia. Per a il·lustrar-ho, s'han realitzat captures de pantalla sobre aquest tema, però es mantindrà l'anonimat de la resta de jugadors.

6.2. Casos

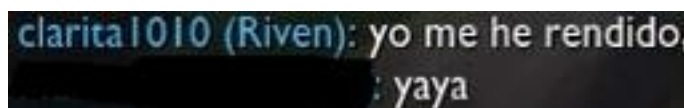
6.2.1. Primer cas

En aquest primer cas, no es tracta d'una acció d'assetjament o vexació. És un cert menystinc o pressuposicions sobre mi. El context és el següent: el meu equip anava perdent i en aquestes circumstàncies existeix l'opció de rendició mitjançant la realització d'una votació entre els cinc integrants de l'equip per a finalitzar la partida, amb la posterior derrota. Durant la votació d'aquesta, un dels meus companys em va recriminar que segurament jo no havia votat. Va donar per descomptat que era jo quan podia haver estat un dels altres quatre companys.



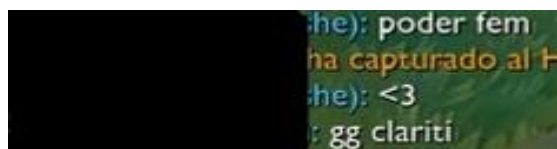
Imatge 2. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

En comentar-li que jo sí m'havia rendit, la seva resposta tenia una certa ironia sobre la veracitat del que jo deia:



Imatge 3. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

Finalment, amb certa sorna, un altre jugador es va unir al protagonista de les dues imatges anteriors:



Imatge 4. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

En aquests casos no existeix una persecució contra mi, però sí una certa facilitat per a assenyalar a l'única jugadora de la partida a la qual retreure, com és el cas, la situació de la votació de la rendició.

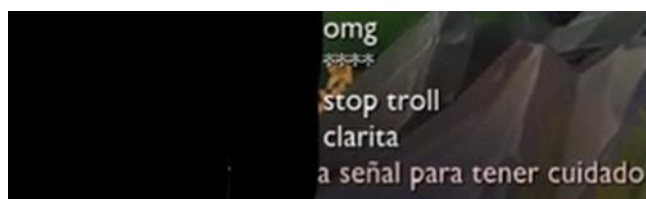
6.2.2. Segon cas:

Aquest cas va ser el més agressiu contra mi. Tan sols en començar la partida, un membre del meu equip va menysprear la meua presència en la mateixa solo per ser dona:



Imatge 5. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

En la imatge pot apreciar-se com el jugador es lamenta d'estar jugant amb una dona. L'assetjament era constant per qualsevol mala actuació o cada vegada que moria durant el transcurs de la partida:



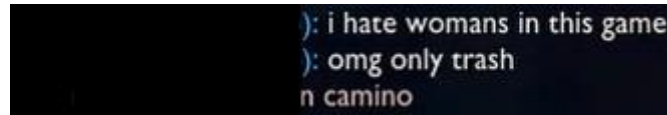
Imatge 6. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

Són partides de cinc contra cinc i aquest usuari solament se centrava en mi, sense menysprear ni dir-los res a qualsevol altre dels membres de l'equip. La situació continuava fins al punt en què em va dir “basura” –*garbage* i que deixés de beneficiar a l'altre equip “*inting*”:



Imatge 7. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

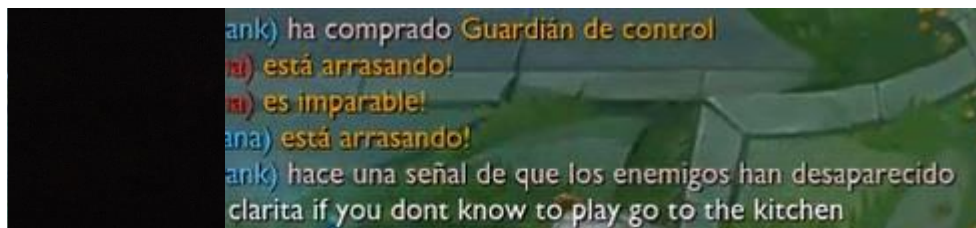
Un dels moments crucials sobre aquest jugador és quan arriba a afirmar que odia a les dones en aquest videojoc i, com en l'anterior imatge, anomenant-les com a les “basura” –*trash*:-



Imatge 8. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

6.2.3. Tercer cas

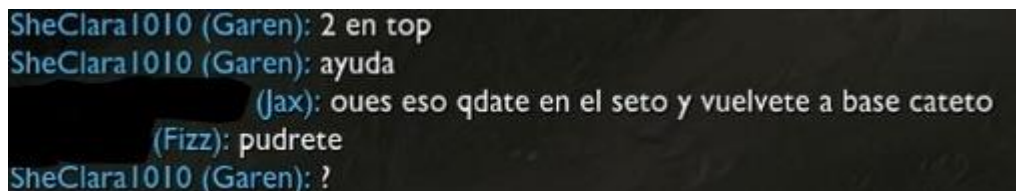
Aquest va ser un cas que es va produir cap al final d'una partida quan l'equip anava perdent. Un dels meus companys es va centrar en mi quan podia haver recriminat a qualsevol altre sobre el resultat final. Va dir que, si no sabia jugar, m'anés a la cuina:



Imatge 9. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

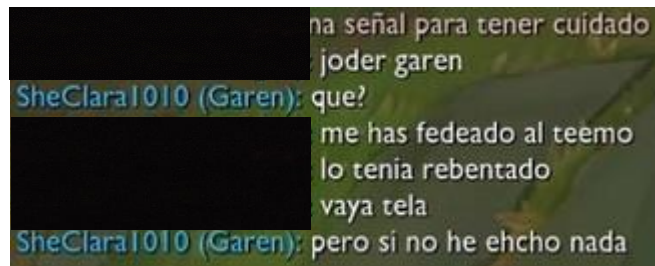
6.2.4. Quart cas

La situació en aquest cas és similar al primer exposat. No es fa referència explícita sobre el meu gènere, però sóc l'única persona en la partida a la qual contesten, i quan ho fan, és de males maneres. En un primer moment estava sol·licitant ajuda dels meus companys, però la resposta va ser taxativa:



Imatge 10. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

En els compassos finals de la partida, moment en què els cinc integrants de l'equip solen estar més o menys junts per a combatre, un dels jugadors anteriors em va recriminar a mi, havent-hi més jugadors al costat, haver-li robat una mort:



Imatge 11. Captura de pantalla pròpia del videojoc *League of Legends*

6.3. Valoració dels resultats

Després d'haver jugat diverses hores al *League of Legends*, almenys en els primers nivells, no he pogut veure casos d'assetjament o vexacions de manera constant. Els casos exposats s'han produït en moments aïllats, però quan s'han produït, almenys en dos d'ells, s'han comès des d'un punt d'avversió a la dona, sobretot el segon, on rebia atacs constants per ser noia.

Utilitzar un *nickname* de dona a vegades et posa en el punt de mira de les acusacions dels altres. Un clar exemple és el quart cas, quan em recreen haver robat una mort quan hi havia altres integrants de l'equip en aquella zona. El primer, més lleu, també apunten a la meua persona com a responsable de la no rendició, suposant que per ser dona sóc l'única persona que no li ha donat el botó quan, de fet, sí que vaig fer aquesta acció:

7. QUÈ ÉS I QUÈ COMPORTA EL CIBERASSETJAMENT

7.1. Definicions

El concepte de *bullying* -anglicisme utilitzat per a referir-se a actes d'assetjament- és, segons la definició d'Olweus (1993)⁴⁴: “*un acte o comportament agressiu dut a terme per un grup de persones o un individu repetidament que perdura en el temps envers una víctima que no es pot defensar fàcilment*”.

Amb el passar dels anys, i amb l'evolució constant de la tecnologia de la informació i la comunicació (TIC), també han sorgit i proliferat noves modalitats d'assetjament que es duen a terme en espais virtuals, com: les xarxes socials, la missatgeria instantània, el correu electrònic o els videojocs. Aquesta nova modalitat es denomina *cyberbullying*.

Diversos experts sobre aquesta mena de fustigació l'han definit de diverses maneres. El professor en psicologia Peter Smith (2000)⁴⁵ la defineix com: “*un acte agressiu i intencionat dut a terme de manera repetida i constant al llarg del temps, mitjançant l'ús de formes de contacte electròniques per part d'un grup o d'un individu contra una víctima que no pot defensar-se fàcilment*”. L'experta en seguretat online Nancy Willard (2005)⁴⁶ afirma que el *cyberbullying* és: “*l'enviament i acció de penjar (sending i posting) textos o imatges nocives o cruels per Internet o altres mitjans digitals de comunicació*.” Finalment, per a Bill Belsey (2005)⁴⁷, és: “*l'ús vexatori d'algunes tecnologies de la informació i la comunicació (TIC), com el correu electrònic, els missatges del telèfon mòbil, la missatgeria instantània, els llocs personals, i/o el comportament personal en línia difamatori, d'un individu o un grup, que deliberadament, i de manera repetitiva i hostil, pretén danyar a una altra persona*”.

Aquestes definicions concerneixen principalment a l'àmbit escolar, però han adquirit amb el pas dels anys un prisma global i poden aplicar-se a qualsevol persona que sigui víctima d'aquesta fustigació. Per tant, la consideració d'Aftab (2010)⁴⁸ sobre que perquè es produeixi un cas de *cyberbullying*, els dos

⁴⁴ Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford: Blackwell

⁴⁵ Smith, P. (2000). *What good schools can do about bullying*. *Childhood*, pàg 193-212

⁴⁶ Willard, N. (2005). *Educator's guide to cyberbullying and cyberthreats*

⁴⁷ Belsey, B. (2005). *Cyberbullying: An emerging Threat to the always of generation*

⁴⁸ Aftab, P. (2010). *What is Cyberbullying?*

subjectes han de ser menors d'edat, ha quedat desfasada, perquè com ha quedat demostrat en aquest estudi, dones d'edat adulta han estat víctimes de tota mena d'insults i actes de violència durant la seva experiència en un videojoc.

7.2.Modalitats de ciberassetjament

Els investigadors Kowalski, Agatston i Limber (2010)⁴⁹ fan referència a les modalitats d'assetjament que poden donar-se en espais cibernètics. No obstant això, donada la temàtica de l'estudi realitzat, tan sols s'exposaran aquelles que puguin ser susceptibles de ser utilitzades per un assetjador durant el transcurs d'una partida online en un videojoc:

- Insults electrònics: per a Kowalski *et al*, aquesta modalitat és un intercanvi breu i acalorat entre dos o més persones, el qual té lloc a través d'alguna de les noves tecnologies i que és un intercanvi mutu. Segons els resultats obtinguts de les enquestes completades per diferents dones gamers, moltes, durant el transcurs de la seva experiència, ja fora en l'àmbit privat o públic, mitjançant *streaming*, han estat víctimes d'insults sense elles haver arribat a establir contacte o entaular una conversa amb l'assetjador. Per tant, la definició que proposen és un tant imprecisa, ja que els insults poden ser unidireccionals i no exclusivament bidireccionals.
- Fustigació: missatges ofensius reiterats enviats a la persona triada com a blanc. Aplicat als videojocs, la fustigació pot donar-se mitjançant l'ús del canal de veu –dues o més jugadors en la mateixa partida poden entaular conversa i que un o diversos dels participants de la mateixa assetgin a una altra persona- o a través del xat escrit, característica que pot tenir la mateixa finalitat d'assetjament que el xat de veu en funció dels participants. En aquest cas, difereix dels insults perquè la fustigació és més a llarg termini.
- Exclusió: no deixar participar a una persona en una xarxa social. Quant als videojocs, és la circumstància a partir de la qual una persona no és

⁴⁹ Kowalski, R., Limber, S., & Agatston, P (2010). *Cyberbullying: El acoso escolar en la era digital*. Bilbao: Desclée de Brower

partícep de l'experiència a causa d'altres jugadors, els quals dificulten la seva participació.

- Ciberpersecució: enviament de comunicacions electròniques reiterades atiadores i amenaçadores. Aquesta modalitat pot dur-se a terme, sobretot, durant la realització de *streamings*. Diverses dones de la mostra han exposat que, durant la realització d'aquests, diversos individus, en repetides ocasions, els proferien tot tipus d'insults misògins o masclistes.

L'increment del ciberassetjament en tota mena de dispositius o plataformes, en aquest cas focalitzat en els videojocs, és motivat per diversos factors (Flores, 2008)⁵⁰. Aquests afavoreixen que situacions d'aquesta índole siguin constants: el primer factor és l'anonimat. Realitzar assetjament en la xarxa atorga a l'agressor una sensació d'impunitat, perquè la seva veritable identitat es troba resguardada sota un *nickname* –nom d'usuari- que impedeix, en moltes ocasions, que la víctima pugui prendre mesures sobre aquest tema. Per tant, l'agressor se sent exempt de rebre qualsevol tipus de represàlia per les característiques que Internet li proporciona. En segon lloc, la percepció del mal causat, tant per part de la víctima com de l'agressor, pot veure's distorsionada, ja que no hi ha una trobada o una agressió verbal física. L'assetjador sent que les seves accions, en tractar-se d'un mitjà digital, no són tan greus com sí que ho serien en un entorn físic. Finalment, Internet facilita la trobada de diversos assetjadors que poden causar estralls en la salut psíquica d'un o més jugadors perquè, com en el primer punt exposat, tenen una percepció d'impunitat.

A aquestes característiques exposades per Flores, donada l'antiguitat de l'estudi, podria tenir-se en consideració per a completar aquesta llista de situacions “pro” ciberassetjament, la falta de mesures governamentals i sancionadores per a totes aquelles accions de fustigació i/o assetjament que es produeixen. En relació als videojocs, aquesta inexistència de normes en la xarxa fomenta comportaments d'aquesta índole, per tant, urgeix regular aquest aspecte en concret en les comunitats de videojocs.

⁵⁰ Flores, J (2008). *Ciberbullying. Guía rápida*

7.3. Conseqüències del ciberassetjament

L'assetjament online, malgrat no produir-se agressions físiques, la qual cosa permet salvaguardar la integritat física de la víctima, pot resultar igual o més perniciosos que una fustigació presencial.

A nivell emocional, la víctima pot veure's afectada no sols en els dies posteriors a la fustigació, sinó que, a més, pot afectar el seu desenvolupament personal a llarg termini (Garaigordobil, 2011)⁵¹. Els desajustaments en la personalitat poden resultar perpetus i donar com a resultat en la persona afectada trets de resignació, aïllament social voluntari, actitud hostil, hipersensibilitat, trets depressius amb sentiment d'indefensió i desesperança. La imprevisió i la incertesa de saber quan seràs víctima d'un nou atac provoca que la sensació de sofriment i inseguretat –no sols en espais virtuals- s'agreugi, podent arribar a manifestar-se en forma d'estrès, depressió o ansietat anticipatòria. La vulnerabilitat de la víctima en la xarxa pot provocar que en el seu prisma social també sofreixi un estat d'indefensió que l'afecti en altres paràmetres de la vida. Respondre a les fustigacions pot crear una reacció en els assetjadors d'incrementar la intensitat i la freqüència de l'assetjament, agreujant la victimització del subjecte objectiu.

A nivell cognitiu, les víctimes presenten un desinterès creixent per les coses. Extrapolant-ho al cas de les dones gamers que es troben en una fase acadèmica o de formació professional, les conseqüències emocionals anteriorment abordades poden provocar en la víctima pèrdua d'atenció i/o concentració, que també pot donar-se en qualsevol altre àmbit de la vida quotidiana de la persona. L'èxit en la feina a casa pot reduir-se a les mínimes probabilitats, produint que sigui una persona desganada en diversos aspectes de la seva vida que requereixin d'un mínim esforç i concentració. Això provoca un rest important de seqüeles psicològiques (Beran & Li 2007)⁵².

Una altra esfera a tenir en compte és la social. La víctima se sent indefensa i aïllada en situacions socials, les quals es veuen agreujades pel sentiment de

⁵¹ Garaigordobil M (2011). *Bullying y cyberbullying: programas y estrategias de prevención e intervención desde el contexto escolar y familiar*. En FOCAD Formación Continuada a Distancia

⁵² Beran, T. & Li, Q (2005) *Cyber-Harrasment: A study of a new method for an old behaviour*. Journal of Educational Computing Research, pàg 265-277

culpa, inseguretat o falta d'autoestima. Per tant, substitueix tot contacte amb la realitat amb tot aquell que pugui escometre en espais virtuals, però la intangibilitat d'aquest contacte provoca en la víctima un sentiment de major solitud quan es produeix una altra acció de ciberassetjament

Totes aquestes seqüeles psicològiques per haver estat víctima de l'acte de la fustigació i assetjament en Internet poden tenir majors repercussions més enllà dels prismes emocionals, socials o cognitius. Pot donar-se la situació en què la fustigació és de tal calibre o l'autoestima de la víctima està tan deteriorada pels setges viscuts durant la seva experiència online, que aquesta intenti cometre un intent de suïcidi i, en el pitjor dels casos, que aquest intent s'arribi a cometre (Hinduja i Patchin, 2010)⁵³.

Una altra consideració a tenir en compte és que aquelles persones que han viscut situacions de ciberassetjament són més propenses a patir episodis depressius, cometre actes de delinqüència o recórrer al consum de drogues que aquelles persones que no han patit cap mena de fustigació (Mitchell, Ybarra i Finkelhor, 2007)⁵⁴.

⁵³ Hinduja, S & Patchin, JW (2010). *Bullying, Cyberbullying, and Suicide*. Archives of Suicide Research, pàg, 206-221

⁵⁴ Mitchell, K., Ybarra, M & Finkelhor, D (2007). *The relative importance of online victimization in understanding depression, delinquency and substance use*. Child Maltreatment, pàg 314–324

8. ALFABETITZACIÓ MEDIÀTICA

La creixent i constant evolució de les TIC –tecnologia de la informació- i la seva consolidada instauració en el dia a dia ha provocat una necessitat sobre educació en àmbits mediàtics per a poder dur a terme un ús coherent i civilitzat d'aquests nous aspectes. Segons el *Currículum para Profesores en Alfabetización Mediática e Informativa* de la UNESCO, la alfabetització mediàtica seria entesa com: “l'habilitat per a entendre les funcions dels mitjans, avaluar com s'exerceixen aquelles funcions i comprometre's racionalment amb els mitjans per a l'acte-expressió”.

Enfocat a l'entorn dels videojocs, implementar educació en alfabetització mediàtica, malgrat ser escassa a nivell de cada país actualment (Wilson, Grizzle, Tuazon, Akyempong i Cheung, 2011)⁵⁵, s'antulla imprescindible perquè els usuaris no facin un ús inapropiat i abusi de les característiques que ofereix Internet, repercutint negativament en l'experiència d'altres usuaris mitjançant l'ús d'insults, amenaces o realitzar qualsevol altre tipus d'assetjament en la xarxa.

L'ús irresponsable de les noves eines de comunicació i oci, extrapolable a l'entorn dels videojocs, on existeixen comunitats de milers de jugadors i on poden tenir lloc accions d'assetjament d'un calibre similar si no s'implementen els mecanismes necessaris. L'alfabetització crítica i mediàtica s'ha convertit en una habilitat indispensable per a la ciutadania autosuficient, per tant, la seva implementació, sobretot en ple desenvolupament cognitiu, s'antulla important per a evitar situacions de radicalització i assetjament.

Una manera de complementar aquesta alfabetització és mitjançant l'ús de videojocs que promoguin valors socialment acceptats, en aquest cas, sobre la perspectiva de gènere. Títols d'aquesta índole tracten de posar en relleu les problemàtiques que han sofert les dones en l'àmbit dels videojocs pel simple fet de ser-ho.

⁵⁵ Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C.-K. (2011). *Alfabetización Mediática e Informativa*. Currículum para Profesores. (18). París: UNESCO.

Aquesta tendència, cada vegada més a l'alça, xoca amb el que postula Gómez del Castillo (2007) en *Videojuegos y transmisión de valores*⁵⁶, en el qual els videojocs, en general, es creu que són competitiu, violents o sexistes. Actualment existeixen tot tipus de jocs que promouen valors humanitaris i socials, com: *Refugee*, un joc per a mòbils llançat per Intermón Oxfam, l'objectiu dels quals és sensibilitzar sobre les crisis oblidades del món o *Ozonalia*, un joc que promou UNICEF el propòsit del qual és el foment del consum responsable i el comerç just.

Quant a la perspectiva de gènere, són diversos els videojocs que han sorgit per a prevenir situacions de desigualtat o conflicte:

- *Chuka: Rompe el Silencio* és un videojoc llançat per l'Oficina de les Nacions Unides contra la Droga i el Delicte a Mèxic que està dirigit a nens i nenes. *Chuka* és una *youtuber gamer* de tan sols 13 anys que ha d'enfrontar-se als seus *haters*, que la turmenten amb burles i comentaris crítics. L'objectiu és que aprenguin a reaccionar d'una manera assertiva davant situacions de violència i conflicte. El joc implementa emoticones, els quals pretenen que nens i nenes puguin expressar com se senten a cada moment del videojoc.
- *Tsiunas*: és un videojoc creat per ONU Dones de Colòmbia en col·laboració amb la Universitat de Cauca i està orientat a joves entre 12 i 19 anys. L'objectiu és sensibilitzar als adolescents perquè comprenguin elements clau per a la prevenció de la violència de gènere i promocionar 'masculinitats corresponsables'. En el joc, els usuaris podran apreciar les conseqüències de l'ús de frases que donen suport a idearis de violència contra la dona. Segons avancen, es creuaran amb personatges que defensen o bé rebutgen aquests pensaments masculistes. De la seva reacció davant ells i les seves expressions dependrà com es desenvolupin els esdeveniments.

Jocs d'aquesta índole al costat d'una correcta alfabetització mediàtica, implementats tots dos en ple desenvolupament cognitiu i durant l'adolescència,

⁵⁶ Del Castillo, M.T. (2007). *Videojuegos y transmisión de valores*. Revista Iberoamericana de Educación, 43; pàg 1-10

resulten crucials per a una correcta educació basada en el respecte i els valors cap a les altres persones, en aquest cas usuaris, independentment de la seva raça, credo o gènere.

9. INICIATIVES

Arran dels múltiples casos en els quals les gamers han estat discriminades o assetjades mentre jugaven online per ser dones, han sorgit diverses entitats amb la finalitat de no sols garantir un espai segur per a elles on poder debatre sobre videojocs, sinó per a denunciar el tracte que reben d'una banda de la comunitat. A més, també busquen donar visibilitat al treball de les desenvolupadores, la presència de les quals és escassa en aquest àmbit. Són diverses les iniciatives a Espanya:

- Femdevs⁵⁷: tal com exposen en la seva pàgina web, “*és una associació sense ànim de lucre que té com a objectiu promoure l'interès, la participació i la presència de les dones en la cultura del desenvolupament de videojocs*”. Entre els seus objectius estan promoure la igualtat de gènere en la indústria, és a dir, que pugui establir-se un marc de treball que ofereixi les mateixes oportunitats tant per a homes com dones; visibilitzar el treball de les desenvolupadores amb la condició de mostrar el seu paper dins de la indústria dels videojocs; i col·laboració. Femdevs es caracteritza per ser una entitat en què totes les dones integrants col·laboren i es proporcionen recursos mútuament. Una manera de materialitzar aquests objectius és mitjançant *meetups* (reunions) o conferències en les quals només poden participar i assistir dones. A més, en la seva pàgina web presenten un codi de conducta en el qual es detallen les perquisicions a seguir en aquesta entitat.
- A-Fregar⁵⁸: és un portal web de denúncia als atacs d'índole masclista rebuts d'una banda de la comunitat. Les gamers que hagin estat discriminades o assetjades poden enviar una aportació en forma de captura de pantalla i relatant el context del succeït. És una manera de denunciar i visibilitzar el tracte que es reben en els videojocs en alguns casos per ser dona.
- Gaming Ladies⁵⁹: és una trobada exclusiva per a dones, cis i transgènere que estiguin interessades en els videojocs, independentment que siguin

⁵⁷ [Femdevs](#). Última visita: 29-5-2020

⁵⁸ [A-Fregar](#). Última visita: 29-5-2020

⁵⁹ [Gaming Ladies](#). Última visita: 29-5-2020

professionals del sector o no. Els seus objectius són, tal com és específica en la seva pàgina web: conèixer a més dones en la indústria; poder tenir models i referents femenins; conèixer millor el treball d'altres companyes; comentar i debatre en un entorn segur; i crear una base de dades amb contactes que ens permeti recomanar a dones vàlides per a llocs de treball. Han realitzat quatre edicions des de la primera el 2016.

- *MyGamemyName*⁶⁰: iniciativa internacional promoguda per Movistar i preparada per l'organització *Wonder Woman Tech* per a combatre el tracte masclista que reben les dones en els videojocs. Aquesta campanya recull el testimoniatge de diverses gamers professionals. Kaquka (Beatriz Alonso), Kbits (Karen Hernández), Cristina (Lluna Dangelis), Aryenzz (Laura Muñoz) o Aidy (Aída García) són la veu de denúncia del que els succeeix a les dones en diverses ocasions en una partida online.

⁶⁰ [MyGamemyName](#). Última visita: 29-5-2020

10. CONCLUSIONS I RECOMENACIONS

10.1. Conclusions

El present treball ha tingut la finalitat de fer visible els impediments i invisibilització de la dona en el sector de producció dels videojocs, així com consumidores de videojocs. El gènere femení està condicionat des de la seva formació acadèmica, atès que són orientades a realitzar graus, cicles, o qualsevol altre tipus de formació que, històricament, s'ha associat més a la dona. Per tant, la seva presència en la producció i disseny de videojocs és escassa.

Les dones, segons s'ha pogut comprovar, conformen ja una gran part dels consumidors de videojocs online, resultant a Espanya el 46% del total de jugadors. Aquestes dades permeten presagiar que el percentatge continuarà en augment fins al punt que hi hagi una diferència mínima entre homes i dones, si és que no es produeix una equiparació en el consum.

Amb el present estudi, també s'ha pogut constatar que la legislació vigent sobre l'assetjament i la fustigació en els videojocs és poca o inexistent, amb el que qualsevol persona, i sobretot les dones, pot ser atacat. En el cas del gènere femení, són el major objectiu durant el transcurs d'una partida online o la retransmissió en *streaming* d'algun joc. Els insults masculistes i misògins són una tònica constant que, fins a la redacció d'aquest estudi, encara no té cap resolució.

L'afirmació que les dones són el principal objectiu durant la seva experiència online pot constatar-se amb les enquestes realitzades a la mostra de 22 dones, en les quals moltes han plasmat que pel simple fet de ser dones les han expulsat d'una partida, les han insultat amb impropis d'índole masculista com: “vete a la cocina”, així com insults despectius com: “puta” o “guarra”. En alguns casos, a més, també els han desitjat que tant de bo fossin violades.

Que, malgrat que la gran majoria de la mostra analitzada ha comentat que és millor obviar els comentaris, les conseqüències del *cyberbullying* poden derivar en grans problemes psicològics per a les víctimes que poden derivar en depressió, baixa autoestima, major índex de delinqüència, major ús de drogues i, fins i tot, tractar de suïcidar-se.

Finalment, inculcar una alfabetització mediàtica sobre l'ús correcte de qualsevol tipus de tecnologia de la informació o entreteniment, com és el cas, en videojocs, pot evitar futurs cassos d'assetjament o que, en cas de produir-se, la víctima tingui els mecanismes i els coneixements necessaris per poder defensar-se amb èxit.

10.2.Recomenacions

Després dels arguments exposats, resulta imperatiu realitzar certes reformes per tal de revertir la situació. Cal, per tant, escometre accions legals i reformar la legislació sobre el ciberassetjament amb la condició de protegir a totes aquelles persones que optin pels videojocs com una activitat d'oci. Aquesta reforma ha de dur-se a terme no sols a Espanya, sinó en la totalitat de la Unió Europea amb la condició de garantir un espai salubre per a tots/as els/les *gamers*, ja que les lleis vigents no resulten ser suficients per a contrarestar aquesta conducta, cada vegada més a l'alça:

- Que el ciberassetjament en qualsevol entorn virtual, sobretot en els videojocs, ja que la seva regulació és escassa o inexistent, hauria de ser considerada una acció constituent de delictes.
- Ha d'establir-se un marc legal i normatiu que reguli tant els canals de comunicació com xats de la manera multijugador online amb la condició de salvaguardar la integritat psíquica de tota persona.
- Aquells jugadors que agredeixin verbalment de manera continuada a uns altres, mitjançant l'ús d'amenaques o vexacions hauria de ser expedientat per un ens regulador, previ contacte entre el propi ens i el jugador damnificat.
- Si l'assetjament tingués un component agreujant, els organismes públics haurien de poder sancionar i condemnar aquest tipus de conductes – sancions econòmiques, pena de presó o *baneig* del compte- en funció de la gravetat.

Un altre aspecte a tenir en compte, i la implementació del qual urgeix, és la celebració de campanyes de sensibilització que promoguin un ús responsable i respectuós en entorns digitals, en aquest cas, en les diferents comunitats de

videojocs, així com que els agents educatius adquireixin un major protagonisme en alfabetització mediàtica. A més, també és imperatiu dur a terme campanyes perquè les dones tinguin la capacitat de detectar qualsevol acte obscè o denigrant:

- L'equip docent, al costat de la col·laboració dels familiars, han de transmetre uns valors de civisme i respecte, des de primerenca edat, perquè els seus fills i filles respectin a tot usuari amb el qual estableixin contacte durant la seva experiència online.
- Realització de campanyes de sensibilització dirigides a dones que les dotin de les eines i/o coneixements necessaris per a poder detectar situacions d'assetjament o comportaments discriminatoris i, per tant, prevenir que la situació s'agreugi.
- Realització de campanyes de sensibilització dirigides a homes amb l'objectiu de posar fi als prejudicis existents sobre la dona latents en la concepció social, així com eliminar els estereotips de gènere i comportaments d'abús, discriminació i vexatoris.

Quant a l'àmbit professional, és apressant prendre mesures en diversos aspectes de l'entorn laboral:

- Posar fi a la discriminació de gènere quant al desenvolupament de videojocs, de tal manera que les dones puguin disposar de les mateixes possibilitats d'obtenir un treball en aquest sector com els homes.
- Crear i implantar un clima laboral en el qual l'assetjament i la discriminació no tinguin cabuda, proporcionant a les poques dones que hi ha treballant en el sector un entorn adequat per a l'acompliment de la seva activitat laboral.
- Major presència de la dona en els equips base de producció i desenvolupament de videojocs, permetent, d'aquesta manera, reduir de manera progressiva la bretxa de gènere existent en el sector del videojoc.

El vessant acadèmic també presenta aspectes que requereixen d'una millora per a impulsar la presència de la dona i apoderar-la, ja sigui dins de l'empresa o fora d'aquesta:

- Un dels aspectes de major urgència és la segregació professional existent. Tal com s'ha exposat en aquest mateix treball, la docència tendeix a segregar als alumnes i alumnes en funció del seu gènere, provocant que ells triïn estudiar graus, cicles de formació o qualsevol altre tipus d'estudi, “enfocat al gènere masculí”. El mateix succeeix, però amb el gènere femení, el qual és conduït pels estereotips socials a exercir-se en estudis enfocats al “gènere femení”. Per això, ha d'implementar-se, via docents capacitats per a això, una orientació professional no sexista a qualsevol persona del gènere femení perquè opti per estudis STEM (*science, technology, engineering and mathematics*) amb la finalitat de reduir, de manera gradual, la segregació professional i, per tant, la poca presència de la dona en el sector.
- Donar una major visibilitat i importància a estudis o recerques que abordin la temàtica de la situació de la dona en el sector del videojoc, tractant explícitament la seva presència, cada vegada major, com a consumidores de videojocs.
- Així mateix, vinculat a la recomanació anterior, visibilitzar el treball de la dona en el sector del videojoc s'antulla com una condició indispensable per a poder dur a terme el procés d'apoderament anteriorment esmentat. Aquesta promoció o procés de visibilització no sols hauria de dur-se a terme en l'àmbit professional, sinó que les *gamers* també necessiten d'aquest apoderament perquè la societat pugui entendre que hi ha dones a les quals els agrada els videojocs i que són una gran majoria del percentatge global dels *gamers*.
- Realitzar un replantejament social sobre el concepte de *cyberbullying*. Aquest terme està implícitament vinculat amb l'àmbit escolar, però aquesta concepció és ja errònia. L'evolució de les TIC ha provocat que, independentment del rang d'edat, les persones, dones i homes, juguin a videojocs o recorrin a altres passatemps similars durant el seu temps lliure. Entre adults també es produeixen situacions d'assetjament i fustigació que poden tenir repercussions tan severes com les té un/a adolescent en plena formació cognitiva i personal.

- Dur a terme estudis i recerques sobre l'assetjament i la fustigació en els videojocs en persones d'edat adulta. Tractar les motivacions que provoquen que es dugui a terme aquest tipus de comportaments abusius, així com analitzar i exemplificar les conseqüències que pot tenir per a un adult en les diferents esferes de la seva vida.

Finalment, hi ha certes recomanacions que els *gamers* haurien de tenir en compte:

- Denunciar, si són testimonis, casos d'assetjament o vexacions cap a qualsevol dona *gamer* durant una partida online perquè aquesta tendència intimidatòria tingui cada vegada menys presència en les comunitats online dels respectius videojocs.

11. BIBLIOGRAFIA

González, J. (2015). *El fenómeno Gamergate un escándalo de violencia contra la mujer en el mundo del videojuego*. 355-369, de Dialnet Base de datos.

Méndez, A. "Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados." *Investigaciones Feministas*, vol. 8, no. 2, 2017, p. 545.

Sánchez Vadillo, N; Ortega Esteban, O y Vall-Llovera, M (2012). *Romper la brecha digital de género. Factores implicados en la opción por una carrera tecnológica*. Athenea Digital, 115-128.

Garaigordobil, M (2011). Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 11(2),233-254.

López, A., & Encabo, E., & Jerez, I. (2011). Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes». *Comunicar*, XVIII (36),165-171

Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C.-K. (2011). *Alfabetización Mediática e Informacional*. Currículum para Profesores. París: UNESCO.

GÓMEZ DEL CASTILLO, M.T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6); 1-10

Kekelis, Linda S. (2005). *Hurdles in the pipeline: Girls and technology careers*. *Frontiers*, 26(1), 99-109

Gil-Juárez, A. & Samuel-Lajeunesse, J. & Vitores, A. (2012). Género y TIC: en torno a la brecha digital de género. Athenea Digital. *Revista de Pensamiento e Investigación Social*. 12. 3-9.

Gil-Juárez, A., Feliu, J. & Vitores, A (2010). *Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego*. *Quaderns de Psicologia*, 12, pàg 209- 226.

- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford: Blackwell
- Smith, P. (2000). *What good schools can do about bullying*. *Childhood*, pàg 193-212
- Willard, N. (2005). *Educator's guide to cyberbullying and cyberthreats*
- Belsey, B. (2005). *Cyberbullying: An emerging Threta to the always of generation*
- Aftab, P. (2010). *What is Cyberbullying?*
- Kowalski, R., Limber, S., & Agatston, P (2010). *Cyberbullying: El acoso escolar en la era digital*. Bilbao: Desclée de Brower
- Flores, J (2008). *Ciberbullying. Guía rápida*
- Garaigordobil M (2011). *Bullying y cyberbullying: programas y estrategias de prevención e intervención desde el contexto escolar y familiar*. En FOCAD Formación Continuada a Distancia
- Beran, T. & Li, Q (2005). *Cyber-Harrasment: A study of a new method for an old behaviour*. *Journal of Educational Computing Research*, pàg 265-277
- Hinduja, S & Patchin, JW (2010). *Bullying, Cyberbullying, and Suicide*. *Archives of Suicide Research*, pàg, 206-221
- Mitchell, K., Ybarra, M & Finkelhor, D (2007). *The relative importance of online victimization in understanding depression, delinquency and substance use*. *Child Maltreatment*, pàg 314-324
- Del Castillo, M.T. (2007). *Videojuegos y transmisión de valores*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43; pàg 1-10

12. BIBLIOGRAFIA WEB

Gonzalo, M. (2018). *Mujeres programadoras contra los estereotipos: adivina quién va ganando*. En El País [consulta: 12 de diciembre del 2019]. Disponible a: <https://elpais.com/>

(2019). *#MyGameMyName: el fin del acoso en Internet empieza ahora*. En Movistar. [consulta: 14 d'abril de 2020]. Disponible a: <http://www.mygamemynome.com/es>

Kain, E. (2014). *GamerGate: a closer look at the controversy sweeping video game*. En Forbes. [consulta: 11 de diciembre del 2019]. Disponible a: <https://www.forbes.com>

Pascual, J. A. (2014). *El GamerGate se agrava: nuevas amenazas de muerte a mujeres*. En Computer Hoy. [consulta: 8 de diciembre del 2019]. Disponible a: <https://computerhoy.com/>

Warman, P. (2018). *Newzoo Cuts Global Games Forecast for 2018 to \$134.9 Billion; Lower Mobile Growth Partially Offset by Very Strong Growth in Console Segment*. En Newzoo. [consulta: 22 de gener del 2020]. Disponible a: <https://newzoo.com/>

Llorente & Cuenca (2018). *El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*. Asociación Española de Videojuegos. [consulta: 22 de gener del 2020]. Disponible a: <http://www.aevi.org.es/>

DEV (2018). *Libro blanco del desarrollo español de videojuegos*. [consulta 14 de diciembre de 2019]. Disponible a: <http://www.dev.org.es/libroblancodev2018>

DEV (2018). *Llibre blanc de la industria catalana del videojocs*. [consulta: 14 de diciembre del 2019]. Disponible a: <http://www.dev.org.es/index.php>

Bosman, S. (2019). *Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games*. En Newzoo. [consulta: 2 de març del 2020]. Disponible a: <https://newzoo.com/>

Wink TTD (2019). *Descubriendo los e-sports*. [consulta: 7 de març del 2020.] Disponible a: <http://www.winktttd.es/#/home>

Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades (2014). *Plan estratégico de Igualdad de Oportunidades*. [consulta: 15 d'abril del 2020]. Disponible a: <http://www.inmujer.gob.es/>

UNESCO (2019). *Orientaciones internacionales: violencia de género en el ámbito escolar*. [consulta: 19 d'abril del 2020]. Disponible a: <https://unesdoc.unesco.org/inicio>

AEVI (2018). *El mercado del videojuego bate récords en España con un crecimiento del 12,6% y una facturación de 1.530 millones en 2018*. [consulta: 22 de gener del 2020]. Disponible a: <http://www.aevi.org.es/>

El Código de Conducta de PEGI. En PEGI. [consulta: 4 de gener del 2020]. Disponible a: <https://pegi.info/es/node/48>

López, M., & Boulat, P. (2016). *España, único país de la UE que regula penalmente el cyberbullying*. En Legal Today. [consulta: 12 de desembre del 2019]. Disponible a: <http://www.legaltoday.com/>

(2016). *Cyberbullying among young people*. En Parlamento Europeo. [consulta: 1 d'abril del 2020]. Disponible a: <https://www.europarl.europa.eu/portal/en>

Los foros más grandes de España. En Cícero Comunicación. [consulta: 1 de maig del 2020]. Disponible a: <https://www.cicerocomunicacion.es/>

(2018). *Un forocochero demanda a un evento de videojuegos por ser solo para mujeres*. En El Español. [consulta: 1 de maig del 2020]. Disponible a: <https://www.elespanol.com/>

(2017). *Gaming Ladies: el evento exclusivo para mujeres que terminó boicoteado por culpa de los hombres*. En Magnet. [consulta: 1 de maig del 2020]. Disponible a: <https://magnet.xataka.com/>

(2019). *'Rape Day': el polémico juego en el que debes violar mujeres*. En Público. [consulta: 23 d'abril del 2020]. Disponible a: <https://www.publico.es/>

Linares, J. (2016). *Un estudio asegura que los jugadores de GTA son machistas*. En Area Jugones. [consulta: 23 d'abril del 2020]. Disponible a: <https://areajugones.sport.es/>

Instituto de la Mujer. *Guía de Coeducación: Síntesis sobre la Educación para la Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres*. En Ministerio de Igualdad. [consulta: 15 d'abril del 2020]. Disponible a: <http://www.inmujer.gob.es/>

Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado. [consulta: 3 de març del 2020]
Disponible a: <https://www.mpr.gob.es/>

13. ANNEXOS

1. ¿CREES QUE EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO HAY MACHISMO? ¿POR QUÉ?

ENTREVISTADA 1: No voy a cuestionar tu pregunta, pero como en todos sitios, hay machismo según la gente con la que te cruces. Actualmente tengo suerte de que la comunidad en la que estamos chicos y chicas son respetados por igual, solo compartimos gustos y hobbies. Es genial.

ENTREVISTADA 2: Sí, ya no tanto, pero siempre ha habido machismo. Entiendo que los chicos antes no tenían al que hacer cosas en la casa de modo que tenían más tiempo libre para jugar y por tanto tenían más *skills* que las chicas, además la sociedad en sí misma había sido creada por y para los chicos, con lo cual la influencia hacia éstos era mayor. Yo recuerdo que me molestaba que en las cajas de las consolas siempre venía un niño y no una niña

ENTREVISTADA 3: Creo que en general hay machismo en la sociedad y el mundo de los videojuegos se incluye, pero también que se ha mejorado mucho al respecto. Hoy día no solo se hacen videojuegos para hombres, por lo que hay muchos más tipos de juegos y también hay, aunque sigue habiendo, menos casos de videojuegos dedicados únicamente a hombres. Un ejemplo claro sería la saga Tomb Raider, en sus inicios el personaje principal Lara Croft eran cuatro polígonos que hacían de la mujer solo tetas y culo, para atraer únicamente al público masculino. A día de hoy ese personaje se ha humanizado más para tener medidas más similares a las reales y así evitar esa sexualización excesiva que tenía el personaje. Pero eso no quita que no haya un género de juegos de orientación erótica y que habitualmente no salen de Japón que sí son muy machistas.

ENTREVISTADA 4: Uf. Si dic que sí em quedo curta. Al igual que en tots els aspectes de la vida, el masclisme sempre hi és present. És una cosa que costa molt d'abolir, i que crec que sempre existirà. Sí és veritat que en alguns casos ha millorat el tema, però en d'altres (com la indústria dels videojocs) és una "arma" de màrqueting. En la majoria de videojocs on surt la figura femenina està hipersexualitzada, tot potenciant la seva atracció amb escots exagerats, bikinis, rostres que inciten a pensar que aquest personatge ha sortit de "Brazzers". I el

problema no és que vagi així vestida perquè sí, si no que destaca per sobre dels altres personatges o, dit de millor forma, no porta la roba adequada: Un RPG on només surten cavallers i les dones han d'anar destapades i els homes no. O en jocs de lluita les dones han d'anar amb les mamelles a l'aire. Perquè? Per atraure en la seva majoria al públic masculí. I és una injustícia que encara existeixi això.

ENTREVISTADA 5: Poco a poco va disminuyendo, pero sí, ha habido y sigue habiendo machismo. Tanto en los juegos en si como en la sociedad *gamer*, donde hay menos chicas que chicos. Creo que todo viene de los mismos prejuicios que crea la sociedad, los chicos a una cosa y las chicas a otra, azul y rosa. Cuando se abrió el saco de los videojuegos, no entró en las cosas que se ven bien en una chica.

ENTREVISTADA 6: Sí, creo que aún hay bastante. La sociedad aún tiende a etiquetar ciertas aficiones por género y los videojuegos es una de ellas. Empezando por el papel que se le ha dado durante años a la mujer, como la damisela en apuros que tiene que ser rescatada o teniendo un papel denigrante. Hasta llegar al comportamiento de los jugadores, que tienden a tener malas conductas cuando saben que están jugando con una mujer.

ENTREVISTADA 7: Si, muchísimo. Cuando una mujer llega a jugar juegos de guerra o más violentos y da buenos resultados a los hombres no les gusta sentir que una mujer les gano, y no se dan cuenta que en este medio todos somos iguales. Los videojuegos se han enfocado para hombres y juegos como *Súper Mario* que teníamos que rescatar a la princesa del castillo, reflejan como que una mujer no se puede valer por sí misma y necesita la ayuda del hombre, aunque el juego lo jugué incontables veces.

ENTREVISTADA 8: Es una pregunta muy abierta, ya que todo depende de a qué videojuego estés jugando. En competitivo siento que hay más diferencias entre hombres y mujeres, como es el caso de Geguri, jugadora profesional de *Overwatch*, que recibió muchas críticas, no por su forma de jugar, si no por su físico.

ENTREVISTADA 9: Sí. Lo hay. Pero éste no dista demasiado del que puedes encontrar (y de hecho si eres mujer encuentras), un día cualquiera por la calle o en cualquier otro ámbito. ¿El por qué? Porque lamentablemente todavía vivimos

en una sociedad subyugada a un patriarcado, marcado por años y años, generación tras generación...

ENTREVISTADA 10: Si, mucho, lamentablemente en algunos países latinoamericanos abundan los prejuicios porque viene de una subcultura que de por si se considera discriminada y además hay mucha inseguridad con respecto a la imagen propia. De mis alumnos (soy docente en la carrera de diseño y desarrollo de videojuegos además de *streamer*) al menos 90% de ellos consideran que en los videojuegos tienen un refugio emocional de algún problema de su entorno.

ENTREVISTADA 11: Si. No tanto como hace tiempo, pero a día de hoy mismamente entrando en una partida online simplemente por comunicarte con la gente por el micro o viendo el personaje si lo tienes en femenino hay alguno que otro que suelta comentarios inadecuados. Por suerte ya no pasa tanto, pero sigue habiendo gente así.

ENTREVISTADA 12: Sí, porque sigue sexualizándose muchísimo la figura femenina. En personajes femeninos sigue manteniéndose esa imagen de chica "potente" con "buen cuerpo", o se sigue colocando la figura del hombre como el protector y héroe por delante de la mujer. Eso es algo que está cambiando cada vez más y se nota, sobretodo en compañías como Nintendo.

ENTREVISTADA 13: Si, desde el sencillo "vuelve a la cocina" "vete a fregar" "prepárame un sándwich" que son ataques directamente, a los "no haces dpss porque eres una chica" y un largo etcétera que nos encontramos todas en nuestras partidas online. Existe una parte de la comunidad que cree que el mundo de los videojuegos es una casita del árbol con un cartel de "no se aceptan chicas", sin darse cuenta de que nosotras llevamos en este mundillo desde el principio, aunque no se nos haya dado la voz que merecemos.

ENTREVISTADA 14: Actualmente sí, hay machismo en el mundo de los videojuegos. Tanto en el videojuego en sí, ya que se pone a la mujer como objeto sexual como en las comunidades. En los juegos online normalmente si lo haces bien y eres una mujer, se ríen de que les estás ganando la partida a tus compañeros y si lo haces mal, es porque eres una mujer.

ENTREVISTADA 15: Sí, yo creo que algunos jugadores no están acostumbrados a que las chicas también juguemos y sólo por eso piensan que se nos da mal.

ENTREVISTADA 16: El mundo de los videojuegos me recuerda al tema de la conducción. En cuanto alguien sabe que eres mujer ya presuponen que vas a jugar fatal. También en juegos en los que hay diferentes roles se suele presuponer que las mujeres nunca jugarán a uno importante, sino que escogerán roles secundarios o de ayuda. Más allá de eso no he tenido malas experiencias con nada más.

ENTREVISTADA 17: Sí existe mucho machismo respecto a las mujeres solo tienes que ver el último *Assassins Creed* que la gente estuvo súper hater con ese juego porque habían metido a una protagonista mujer.

ENTREVISTADA 18: Sí, sobre todo en los juegos online, ya que parece que por ser una mujer no te tiene que interesar y no puedes jugar.

ENTREVISTADA 18: Sí, porque es algo que existe en este mundo y está en todo y hasta que no se cambie la mentalidad seguirá existiendo.

ENTREVISTADA 20: Sí, porque siempre fue un mundo para hombres. Aun se sigue reflejando en muchos comentarios que hace la gente.

ENTREVISTADA 21: Supongo que en cualquier ámbito hay machismo y también puede haber feminismo. Los hombres son morbosos y sí, a veces te acosan demasiado en las redes, pero alguien machista es quien se cree superior a una mujer. Pues he jugado con hombres y creo estar al nivel promedio de ellos, así que no me ha tocado ninguna situación de este tipo.

ENTREVISTADA 22: Por desgracia sí, no hay que buscar mucho en redes sociales o en plataformas de *streaming* los típicos comentarios machistas, sobre todo en juegos de fútbol (*Fifa, Pro..*), shooters (*COD, Battlefield, Fornite..*), o MMO como el *Leage of Legends*.

2. EN CASO AFIRMATIVO, ¿CREES QUE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS REFLEJA LA REALIDAD DE LA CALLE, O LA AUMENTA? ¿POR QUÉ?

ENTREVISTADA 1: La refleja, como he comentado antes, machismo es según la gente que te cruces.

ENTREVISTADA 2: sí y no, en los videojuegos al no tener la oportunidad de afrontar la realidad y mostrarse físicamente se atreven más a decir cosas que posiblemente en la vida cotidiana no harían. Así que la reflejan, pero no en su totalidad.

ENTREVISTADA 3: Sí y no. La mayoría de las cosas que pasan en los videojuegos de tinte realista son cosas que suceden o pueden suceder en la realidad, pero al ponerlas en un videojuego, así como en una película o mostrarlas en Internet, se están normalizando situaciones que a veces no son positivas. Principalmente porque los menores, que aún están aprendiendo a diferenciar entre el bien y el mal, juegan muchas veces a juegos que están muy por encima de la edad que les corresponde sin un adulto que los acompañe y les pueda explicar que “son juegos”.

ENTREVISTADA 4: Crec que ho augmenta, tot i que en cert mode exposa la realitat en molts aspectes. En ocasions crec que encara estem en el segle XIX, ja que en molts videojocs la dona és el sexe dèbil i a qui “hem de salvar”.

ENTREVISTADA 5: Creo que se traslada parte de lo que hay en la sociedad a los mismos videojuegos, y en algunos casos se aumenta. Si vamos a los juegos en sí, los protagonistas suelen ser hombres fuertes, valientes y los héroes de la historia, mientras que las mujeres suelen quedar relegadas a un papel secundario, o bien tienen que ser rescatadas, o ser un mero trofeo para el protagonista. En el caso de Lara Croft, una de las protagonistas de videojuegos más famosas, se la suele ver de una forma sexualizada debido a la ropa y la estética del mismo personaje, a pesar de ser esa heroína fuerte que debería verse igual que un hombre, parece que se la creó para que solamente se vean sus curvas. Por suerte creo que esto está cambiando, cada vez se ven más

mujeres protagonistas sin ese añadido sexual o de trofeo y en muchos videojuegos dan la opción de jugar como mujer o como hombre.

ENTREVISTADA 6: En cierta medida creo que refleja la realidad, pero también la aumenta. Ahora mismo no hay ningún tipo de filtro o límite que frene a un desarrollador a crear un videojuego. Pero el problema no está ahí sino en la persona que lo juegue y su capacidad de diferenciar entre realidad o juego. Un ejemplo: un niño puede estar jugando a un videojuego que contenga contenido inapropiado. Ese niño puede normalizar las escenas que está jugando y después traspasarlas a su vida diaria.

ENTREVISTADA 7: A mi parecer la aumenta, porque aquí las personas están sentadas detrás de una pantalla y no les importa decir, insultar o agredir a una mujer o incluso un hombre, porque no van a tener consecuencias, simplemente bloqueas y ya, eso me parece que genera violencia y no hay forma de detenerla. Los valores que los padres dan en casa hoy en día no son lo suficientemente sólidos.

ENTREVISTADA 8: Las personas que son machistas en la calle, también tienden a serlo en los videojuegos.

ENTREVISTADA 9: Como he comentado antes; sí. Refleja la realidad que podemos observar y respirar fuera, en la calle o en cualquier otro lugar. (El por qué también lo he descrito arriba)

ENTREVISTADA 10: Para mí la refleja y en caso de algunas personas con condiciones no reconocidas (como existe comúnmente en Perú) lo amplifica. Sólo aquí, 35% de la población sufre de alguna condición como ansiedad, depresión o incluso cosas mucho más complejas, pero no está acudiendo a ningún tratamiento a veces por el costo y en otras ocasiones porque no toman en serio su salud mental.

ENTREVISTADA 11: No lo creo, pienso que son cosas totalmente distintas y que tampoco se puede englobar el mundo de los videojuegos abiertamente porque en cada tipo de videojuego hay gente distinta y hasta en la comunidad de las consolas hay perfiles distintos. No es lo mismo la gente que juega en Nintendo que alguien del COD, por ejemplo. No digo que no se pueda jugar a los

dos que yo soy la primera que le doy a casi todos los estilos de juegos, pero por lo general se suelen hacer comunidades distintas y su comportamiento es diferente frente al mismo caso. Al igual que por la calle no es lo mismo pasar por un barrio que por otro.

ENTREVISTADA 12: Los videojuegos son el resultado de las ideas de un grupo de personas. Esas personas vuelcan en ellos sus vivencias, miedos, esperanzas... Es el reflejo de lo que son, desean ser o han sido. A menudo los juegos más modernos se basan en patrones y escenarios realistas y, si en nuestro mundo hay machismo, en ese también. Respecto a aumentar el machismo: creo que si no se usa para denunciar esa situación sólo sirve para difundirla más aún en las nuevas generaciones.

ENTREVISTADA 13: Lo aumenta gracias al “anonimato” que tienen este tipo de personas. Personas que en su vida diaria no tienen poder o no se sienten realizados y que aprovechan para desfogar sus inseguridades por internet.

ENTREVISTADA 14: No creo que refleje la realidad de la calle, la aumenta. Es como todo en Internet, detrás de un *nickname* y de una pantalla todo el mundo es más ‘valiente’ para decir cualquier cosa que se le pase por la cabeza, ya que no está cara a cara con la persona y le da igual lo que le haga sentir.

ENTREVISTADA 15: La aumenta. No es lo mismo estar en el ordenador que te crees que puedes decir todo lo que quieras sin consecuencias que en la calle.

ENTREVISTADA 16: A ver, claramente la refleja, hay de todo en la villa de señor y lo mismo que vemos por la calle es lo que vemos en los juegos.

ENTREVISTADA 17: Creo que lo aumenta sobre todo en los juegos online ya que la gente a través de una pantalla demuestra lo peor de sí mismo.

ENTREVISTADA 18: Aumenta el machismo de la calle. Es muy normal ver a mujeres por la calle y parece que no lo es tanto encontrarte a mujeres jugando a los mismos videojuegos que los hombres.

ENTREVISTADA 19: No la aumenta, pero está ahí. Poco a poco veo ciertas mejoras en ese aspecto en el mundo del videojuego, pero es algo que esta, no se puede negar.

ENTREVISTADA 20: la aumenta a veces, por el tema de esconderse detrás de un anonimato más que nada. Mucha de esta gente en persona no te diría nada, aunque lo pensase

ENTREVISTADA 21: a lo mejor en algunos, peor no, los videojuegos normalmente son fantasía. Igual hay un poco de GTA en la vida real.

ENTREVISTADA 22: En la calle aún hay mucho machismo, aunque cada vez está más perseguido y peor visto, pero creo que en el mundo de los videojuegos y en su entorno online, es incluso peor, ya que detrás de una pantalla la gente suele ser más valiente para decir según qué comentarios.

3. ¿CREES QUE HAY VIDEOJUEGOS O GÉNEROS ESPECÍFICOS QUE PROMUEVAN LOS VALORES MACHISTAS?

ENTREVISTADA 1: Creo que cada vez más todos los videojuegos incluyen más al género femenino, y hay más personajes chicas. De ahí a que promuevan el machismo... no te sabría poner ningún ejemplo ahora mismo.

ENTREVISTADA 2: He dicho ya anteriormente que la sociedad está creada por y para hombres y no fue hasta hace muy pocos que las mujeres comenzamos a tener una participación significativa, así que algunos videojuegos al ser tan parecidos a la realidad, pues sí, caen en la promoción del machismo. Aunque últimamente las cosas están mejor y ya somos más respetadas, pero siento que aún falta mucho camino por recorrer.

ENTREVISTADA 3: Sí hay videojuegos, especialmente videojuegos de temática nipona, géneros que uno puede escoger o no y que a España llegan muchos menos de los que salen en Japón. En esos videojuegos las proporciones son ilógicas, como lo podrían ser en el género de anime hentai, e incluso hay temáticas tan degradantes como un juego que consiste en desnudar a las chicas, por poner un ejemplo.

ENTREVISTADA 4: Sí. Por ejemplo, los videojuegos de violencia, acción-aventura como GTA, y además solamente protagonizados por hombres, exponen a la mujer como si fuera una prostituta, semidesnuda y sin papel fundamental en la historia. Los videojuegos de carreras, automovilismo, coches... como en la sociedad se ve mal a una mujer “en estos mundos” todos los pilotos también tienen que ser hombres, para no romper ese estigma social.

ENTREVISTADA 5: Si, lo creo. El mundo de los videojuegos es muy amplio y da cabida a prácticamente cualquier juego que se pueda crear, y eso tiene sus ventajas y sus desventajas. Hay muchos videojuegos que promueven claramente el machismo y otros que lo hacen sutilmente.

ENTREVISTADA 6: Sí, claro. Tenemos la suerte de que cada vez son más los videojuegos de gran relevancia que añaden la opción de poder elegir el sexo de tu personaje o no hacer distinción entre hombre o mujer. Ahora mismo en los *shooter* por ejemplo, te puede salvar la vida cualquiera sin importar el

género. Pero eso no quita que haya otros grandes títulos que sigan en su línea y promuevan el machismo. El más famoso es GTA.

ENTREVISTADA 7: Claro que hay muchos juegos que promueven el machismo como *Far Cry*, *GTA*, *Mafia*, etcétera, tratan a la mujer como un objeto, algo sexual y sin valor. Las personas que juegan este tipo de videojuegos y “socializan” en línea crecen con ese concepto de que las mujeres deben ser tratadas de esa forma. No creo que un género en especial promueve el machismo porque poco a poco han ido dando valor a la mujer y protagonismo.

ENTREVISTADA 8: Depende del videojuego. Hace un tiempo tuvieron que retirar un juego de *Steam* porque consistía, básicamente, en asesinar y violar. Otros muchos se basan en completar misiones para desnudar a una chica y en videojuegos más comunes, vemos como los personajes femeninos tienen menos ropa que los masculinos.

ENTREVISTADA 9: Si me hubieran hecho esta pregunta hace tan solo unos 10 años hubiera asentido. Actualmente no lo creo. Cada vez este tema está más equilibrado y cada vez más incluso se apuesta por el protagonismo de la mujer (heroína) en los videojuegos. La mujer ya no solo forma parte de un papel sexista, creado para el entretenimiento que antes se conocía por mayoritario en el público masculino. Ahora la mujer representada en los videojuegos ha pasado de llevar atuendos prietos, provocativos y poco creíbles incluso para las aventuras dónde se veían inmiscuidas, para pasar a mostrarse más cercanas a una realidad posible y sobretodo con un respeto e incluso diría que admiración palpable en la construcción de la psique de sus personajes. Actualmente la mujer ya no es la salvada por el típico fortachón, hasta arriba de músculos y/o armado hasta los dientes. Ahora las mujeres en los videojuegos se salvan solitas y lo hacen igual de bien que ellos.

ENTREVISTADA 10: Es debatible porque depende mucho de la perspectiva del desarrollador, no puedo negar que hay juegos que hacen demasiado énfasis en cosas que podrían considerarse prejuiciosas, pero asumo que tiene mucho que ver con el público al cual iría dicho juego. ¿Es inapropiado? sí. Pero a veces la prioridad es vender.

ENTREVISTADA 11: Si, totalmente

ENTREVISTADA 12: Sí: los juegos de citas son un género conocido dentro del mercado asiático que se aprovecha de la cultura machista.

ENTREVISTADA 13: Hay muchísimos juegos con sexualización femenina evidentísima, videojuegos en los que el único catalizador para los personajes femeninos son agresiones sexuales...Cuando su contrapartida masculina no lo tienen. Pero se no promueven unos valores machistas, pero los perpetúan.

ENTREVISTADA 14: No de una manera descarada, pero por ejemplo en los juegos de guerra (*Call of Duty* por ejemplo) normalmente los personajes son todo hombres, como si las mujeres no pudiesen acudir a la guerra. No sé si eso habrá cambiado con los años como el FIFA, que anteriormente no había oportunidad de jugar con un equipo de fútbol femenino, pero poco a poco se va implementando esto, aunque aún no haya llegado al mismo nivel.

ENTREVISTADA 15: creo que no

ENTREVISTADA 16: No me quiero mojar demasiado en esta pregunta porque no conozco tantos juegos como para responder con seguridad. Pero alguno sí que he visto.

ENTREVISTADA 17: Sí, la mayoría de los juegos nos enseñan personajes de género femenino súper sexualizados incluso con cuerpos imposibles de tener en una realidad.

ENTREVISTADA 18: Los juegos de guerra como el *CoD* o parecidos parece que se alejen de los gustos “femeninos”. Los juegos de deportes también, como el *FIFA* o el *PES*. Este tipo de juegos lo predominan jugadores masculinos y encontrarte a una mujer es sorprendente.

ENTREVISTADA 19: En muchos *RPGS* (sobre todo asiáticos), los hombres llevan armaduras de la leche, mientras que las mujeres van semidesnudas. Es algo que nunca me gustó ni comprendí.

ENTREVISTADA 20: No creo que sea ningún videojuego ni género específico, ‘personajes’ de estos te los puedes encontrar en cualquier lado

ENTREVISTADA 21: No, no creo, hay muchos videojuegos donde los personajes principales son mujeres y las ponen como mujeres muy chingonas.

ENTREVISTADA 22: Sí, sí que los hay, tan sólo hay que ver los diseños que tienen algunos títulos.

4. ¿HAS SIDO VÍCTIMA DE ACOSO, VEJACIONES O CUALQUIER OTRO TIPO DE MENOSPRECIO DURANTE TU EXPERIENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS?

ENTREVISTADA 1: Nunca

ENTREVISTADA 2: Sí, de hecho, por eso no me gustan los juegos online, siempre que me conectaba y se daban cuenta que era chica comenzaron los insultos y el sabotaje en el juego, así que decidí no jugar más a menos que estén conocidos en mi equipo.

ENTREVISTADA 3: Ni acoso ni vejaciones, pero sí que he sentido mucho desprecio especialmente en la adolescencia por jugar videojuegos. Se consideraba algo friki y de hombres, por lo que yo lo hiciera me convertía en un bicho raro. A día de hoy podría decir que quizá las mujeres sean las que muestran más desprecio al respeto, al no considerar que siendo mujer debas jugar a videojuegos. A mayores muchos hombres han menospreciado mis habilidades como jugadora simplemente por el hecho de ser mujer.

ENTREVISTADA 4: Mentiria si digués que no. He de dir que conec casos pitjors, ja que per exemple jo no faig *streams* de moment o pel meu *nickname* no es sobreentén que sigui una dona quan jugo en línia. Però tinc quasi 10k al meu Instagram i he vist tot tipus de comentaris a les meves publicacions... des de humiliacions per ser dona, gent que em diu que la col·lecció és “del meu novio o del meu germà” perquè tot allò no ho pot tenir una dona (no entenc ben bé la lògica de la gent). Tampoc puc penjar cap fotografia ensenyant una samarreta, perquè em diuen que és sexualitzar el videojoc en qüestió, ja que surten “els meus pits a la fotografia... A veure, jo tinc pit com tota dona i tot home, però pel simple fet de tenir-ne molt ja ho faig per provocar. És a dir, si fica la mateixa foto una dona amb poc pit no passa res, però si la faig jo que en tinc més la gent ja pensa malament. Aquest és el problema que tenim les dones... per ser x o y ens exposem a que la població ens critiqui per qualsevol cosa, que en comptes de tenir comentaris normals. Sí, tothom és lliure de publicar el que vulgui, diu la gent, però a ningú li agrada que ens critiquin per tot el que fem, per això moltes noies s’han acabat tancant les xarxes socials, sobretot aquelles dirigides al *gaming*.

ENTREVISTADA 5: Alguna vez en las partidas online

ENTREVISTADA 6: Sí, creo que ahora mismo ninguna mujer se libra de ese tipo de situaciones desagradables.

ENTREVISTADA 7: Creo que no hay una sola mujer libre de eso en el medio. Yo en lo personal he sufrido muchos con muchos mensajes y acoso en mis redes sociales.

ENTREVISTADA 8: No he sido víctima de acoso en sí, pero sí que he recibido ciertos comentarios en partidas.

ENTREVISTADA 9: Sí. Pero ese acoso también me he lo encontrado fuera de este sector.

ENTREVISTADA 10: Si, dentro y fuera de *streaming*.

ENTREVISTADA 11: Si, hace años cuando se notaba mucho más este tipo de cosas. Me cambié el nombre de usuario para que no supieran que era una chica y así no me decían nada

ENTREVISTADA 12: Sí. Especialmente porque me expongo en Twitch a veces me han llegado comentarios subidos de tono o insultos por mi aspecto. Hay de todo. No soy famosa ni nada parecido, tengo una comunidad pequeña y, para más inri, no uso ni escotes ni nada parecido. Sólo soy yo jugando. Aun así, tengo comentarios de ese estilo, tanto en Twitch como en mensajes privados en mis redes sociales. No quiero ni imaginar lo que deben aguantar otras chicas.

ENTREVISTADA 13: Si, desde hace años, tanto por ser una chica en internet, como por ser una chica que juega videojuegos en directo, como por ambas combinadas. En mis *streamings* suelen aparecer 2 o 3 personas a la semana que sólo entran a insultar o a decirme que enseñe las tetas.

ENTREVISTADA 14: Sí. En numerosas ocasiones en diferentes juegos tanto por voz como por chat. No acoso, pero sí menosprecio, insultos etc.

ENTREVISTADA 15: Si, alguna vez

ENTREVISTADA 16: Por supuesto, es muy típico que los chicos te pidan intercambio de fotos sugerentes por algún bonus del juego. También recibir fotos de sus miembros sin venir a cuento. La típica frase “mujer tenía que ser” entre muchas otras en las que se menciona limpieza, cocina, etc.

ENTREVISTADA 17: Sí casi a diario, como entres en un juego y te dé por meterte en el chat de voz y vean que tu voz es femenina ya te acosan, aunque juegues bien.

ENTREVISTADA 18: SI

ENTREVISTADA 19: Sí, no a gran escala, pero algún que otro insulto machista si he recibido

ENTREVISTADA 20: Sí, muchas veces

ENTREVISTADA 21: Si, se da mucho en las redes. Constantemente llegan fotos o videos de penes y palabras morbosas por parte de los usuarios, es lamentable y pasa muy seguido.

ENTREVISTADA 22: Sí. Durante un año y medio aproximadamente estuve retransmitiendo en un canal de Twitch partidas online de COD, y en el chat del canal, no siempre, pero sí de vez en cuando dejaban algún comentario. Incluso jugadores rivales al perder una partida me han llegado a enviar mensajes increpando cuando se enteraban de que era una chica.

5. ¿QUÉ ES LO QUE TE HAN DICHO?, ¿CUÁL HA SIDO LA PEOR EXPERIENCIA QUE HAS VIVIDO EN ESE ENTORNO?

ENTREVISTADA 1: -

ENTREVISTADA 2: Pues que yo recuerde no ha habido ninguna experiencia radical que me haga shock, pero la constancia de los ataques siempre ha sido de mucho incordio

ENTREVISTADA 3: Trabajo de dependienta en una tienda de videojuegos. Cuando empecé me cogieron únicamente por el hecho de ser mujer. Buscaban mujeres precisamente para hacer del mundo de los videojuegos un mundo apto para mujeres y no solo de hombres como lo era hasta ese momento. Durante los primeros años, haré 8 o 6 años vi muchas veces como después de preguntarle yo a un cliente si necesitaba ayuda y negándomela darse la vuelta e ir a preguntarle al compañero hombre, solo por el hecho de pensar que por ser mujer no podía entender de videojuegos. Por suerte eso ha cambiado mucho a lo largo de los años.

ENTREVISTADA 4: Vaig penjar una fotografia a l'Instagram d'una samarreta que em vaig comprar al Saló del Manga (amb el logo de PlayStation). La samarreta té el logo a la part davantera, i com faig i és la "meva feina" a l'Instagram, em vaig fer una fotografia de front per ensenyar-la. Doncs bé, van començar a caure comentaris amb intenció sexual, com emoticones de foc, expressions desagradables, missatges directes a cada minut... Doncs bé, a part d'això, uns mesos més tard vaig ficar la foto al Twitter reivindicant el que havia passat amb la fotografia (ja que utilitzo el Twitter per desfogar-me, com quasi bé tothom), i, tot i que més del 90% dels comentaris eren bons, n'hi havia algun que deixava molt a desitjar... Aquesta és la fotografia en qüestió. Molta gent s'imaginava que el que pretenia era ensenyar la col·lecció de darrere, però és lògic que si em poso davant NO era la meva intenció.

ENTREVISTADA 5: En general son comentarios de menosprecio hacia ser mujer, como si por serlo tuvieras que ser mala jugadora de por sí. La peor experiencia fue que me echaran de un servidor por ser mujer.

ENTREVISTADA 6: Lo más típico es pedirte que muestres tu cuerpo, que bailes o que tengas ciertas actitudes. Te piden o mandan fotos de índole sexual. Te preguntan todo el rato tu estado sentimental y siempre comentan sobre tu físico. Es rara la vez que te escriban sin un piropo o un insulto.

ENTREVISTADA 7: Tengo para escribir un libro de esto. De lo normal del día a día son mensajes, acoso y fotos subidas de tono en mis redes sociales. Cada vez que hago *stream* recibo mensajes en el chat donde me piden que me quite la ropa que solo para eso servimos las mujeres, así como mensajes insultándome y diciéndome que soy una puta o que me pare y baile y así me donan dinero, las mujeres que jugamos videojuegos, jugamos videojuegos, no bailamos o nos desnudamos en los *streams*, estamos ahí para que nos valoren como jugadoras y ganar dinero por eso. Un “Hola Guapa” ya no se toma como un piropo lindo, se toma con dobles intenciones en los chats y se termina convirtiendo en algo incómodo. Algo que me pasa mucho en mis *streams*, es que me comentan “por fin una mujer que no enseña y juega bien” no sé cómo tomármelo a veces, siento que es culpa de muchas mujeres el que esperen eso los hombres.

ENTREVISTADA 8: Estaba en directo, jugando con mis amigos para calentar y darlo todo en el Clash de *League of Legends*. Faltaba una persona, por lo que un amigo invitó a un conocido que era bueno en su línea. Desde el minuto uno, hizo comentarios fuera de lugar respecto a mi manera de jugar. Me puso verdaderamente nerviosa, hasta tal punto de que tuve que cerrar el directo. Tanto yo como mis amigos nos sentimos incómodos ante esta situación.

ENTREVISTADA 9: Diversas cosas, pero alguna que podría relacionarse más directamente con este ámbito sería aquella que ha llegado a poner en tela de juicio mi habilidad o conocimiento acerca de los videojuegos solo por el mero hecho de ser una chica. Como si por ser mujer no pudiera entender de este universo, o no tuviera porque gustarme (para poder tener soltura y capacidad, al igual que cualquier otra persona que juegue asiduamente).

ENTREVISTADA 10: La más desagradable que me ha pasado recientemente es que alguien empezó a buscar todas mis redes para acusarme de ser mala profesora y mala profesional porque no soy vegana. Creo que resultó

particularmente incómodo para mí porque no tiene una relación directa con mi contenido ni con mi trabajo. Me sentí atacada por vivir mi vida como tal. Otras personas en un tono más “convencional” suelen enviarme fotos de sus genitales, no solicitadas claro, insultarme si no quiero darles información personal, insultar mi apariencia si no estoy de acuerdo con sus avances o incluso otras mujeres del medio local han optado por intentar denigrarme inventando rumores de mi vida personal porque soy muy reservada al respecto. Todo esto último es “normal” en el país donde me encuentro.

ENTREVISTADA 11: Están los que intentan ligar contigo y luego te insultan porque pasas de ellos y los que directamente ya van a machete con insultos, pero es algo que yo personalmente nunca le he dado mucha importancia y siempre he intentado pasar lo más posible. Luego incluso en alguna partida en el recuento de experiencia veían que eras mejor y ya se callaban y lo más “grave” ha sido que en una de estas veces que intentaban ligar no dejaban de mandarme solicitudes durante una semana

ENTREVISTADA 12: De todo, desde cástate conmigo y qué buena estás hasta insultos de todo tipo por ignorarles. Las peores experiencias son cuando vienen usuarios en masa de ForoCoche a molestar en *streams*. Suelen venir de a 80 a la vez y puede ser muy molesto.

ENTREVISTADA 13: Durante una época al principio de ser creadora de contenido, tuve un acoso muy serio por mis redes sociales en las que me deseaban violaciones o me decían que no valía para nada solo por ser mujer. Que por quejarme de lo que me estaban haciendo y ser “una bocazas” me merecía todo lo que estaba pasando. Pero se dieron con una piedra dura.

ENTREVISTADA 14: Me han llegado a decir de todo: Qué haces aquí si deberías estar en la cocina, Ven y límpiame la casa, Vete a fregar, Eres malísima cómo se nota una mujer, Os está ganando la partida una chica, no os da vergüenza, Irene ven que estoy esperándote en la cama. Y me han llegado hasta decir que van a venir a violarme o que ojalá me violasen.

ENTREVISTADA 15: Que me vaya a fregar los platos

ENTREVISTADA 16: No hay una experiencia demasiado horrible porque no permito que lleguen más allá de palabras. Pero la que más me indignó fue un señor que no paraba de insultarme diciéndome que era una puta, guarra, etcétera (todo esto en mi directo de *stream*) y al bloquearlo se fue a mi Instagram y se puso a escribirme el mismo tipo de tonterías en comentarios de diferentes fotos.

ENTREVISTADA 17: La peor experiencia la he tenido en *League of Legends* o en *Counter Strike* donde los hombres se creen con derecho de mandarte a la cocina, a lavar platos o simplemente a decirte que como eres mujer juegas peor que ellos al igual que si les matas como eres mujer se sienten más ofendidos y te acosan aún más.

ENTREVISTADA 18: El juego que más consumo es el *League of Legends* y bien, a los hombres les sorprende que una mujer pueda ganarles y por ello me han dicho que “me vaya a cocinar que se me dará mejor” o hasta mandarme fotos desnudos por darle “like” a una foto de la cuenta de Instagram de *League of Legends*.

ENTREVISTADA 19: Vete a fregar, esto no es para chicas, vete a jugar a las Barbies...y alguna que otra barbaridad.

ENTREVISTADA 20: Siempre atacan por los mismos lados, atacan por el físico, que me vaya a la cocina que, seguro que estoy en ese rango porque me subió un tío, juegas bien seguro que no eres realmente una mujer y miles de cosas de ese estilo. Al ser *streamer* muchas veces tengo que aguantar chavales que acosan de cierto modo ya que solo entran a molestar y no dejan de insultar.

ENTREVISTADA 21: Lo peor fue cuando persona diciendo que le encantaba mi contenido me mandó un video masturbándose y diciendo mi nombre.

ENTREVISTADA 22: Los típicos de "vete a fregar", "las tías sólo valéis para hacer la comida y ponerlos de rodillas", y similares

**6. ¿HAS COMPARTIDO TUS MALAS EXPERIENCIAS EN ESTE TEMA?
¿CONOCES A OTRAS JUGADORAS QUE HAYAN SUFRIDO ACOSO?**

ENTREVISTADA 1: -

ENTREVISTADA 2: Creo que no conozco a una sola mujer que no haya pasado por una situación similar.

ENTREVISTADA 3: Lo he compartido con amigos y familiares, pero nunca más allá. No.

ENTREVISTADA 4: Com bé he dit a la pregunta anterior, normalment ho comparteixo per Twitter. Allà crec que és més reduït el cercle i la gent és més empàtica, a més que normalment no surt d'Espanya i no tens tantes possibilitats de que qualsevol persona pugui comentar-te. Sí, conec a moltes altres noies que han passat per situacions similars.

ENTREVISTADA 5: Alguna vez lo he comentado con otras chicas jugadoras para ver si les pasaba lo mismo y si, habían tenido experiencias similares, casi siempre de acoso verbal en partidas online.

ENTREVISTADA 6: Sí, tengo la suerte de compartir hobby con varias amigas y siempre nos contamos qué nos sucedió, porque normalmente suelen ser las mismas personas las que escriben entonces prevenimos y bloqueamos.

ENTREVISTADA 7: Si comparto mis malas experiencias con mis amigos y amigas, también estoy en varios grupos en mis redes sociales donde nos compartimos los mensajes, reportamos y bloqueamos a todos los que acosan mujeres en el medio y compañías han llegado a pedir promociones de fotos subidas de tono y evitamos trabajar con ellos. Entre todas nos tenemos que ayudar y es nuestra forma de hacerlo.

ENTREVISTADA 8: Sí, con los amigos que jugaron conmigo y con gente cercana a mí. Más que a jugadoras, a compañeras *streamers*, que en Twitch han recibido algunos comentarios desagradables.

ENTREVISTADA 9: Lo he compartido si la ocasión se ha prestado a ello, con total naturalidad. No ejerce en mí ningún tipo de tabú este tema. Tengo bien asumido, desde que era una adolescente muy joven (que en el mejor de los

casos es cuando toda mujer comienza a recibir este tipo de trato) que esto sucede y que un mundo en el que no hace tanto y que todavía seguía adormecido en la visión (errónea por supuesto), de que era el hombre el que consumía únicamente videojuegos; no iba a ser menos. Sí conozco a otras jugadoras. De hecho, a todas las que he conocido y son bastantes les ha ocurrido, en mayor o menor medida.

ENTREVISTADA 10: Sí, intento compartirlo con frecuencia porque no sólo es mi interés que se sepa, sino que también es mi sueño unir la comunidad de desarrollo de videojuegos y también la de *e-sports*, creo que son dos caras de la misma moneda.

ENTREVISTADA 11: Hablándolo alguna vez entre amigos y por redes sociales alguna vez también.

ENTREVISTADA 12: Sí. Todas las mujeres que hacen *streaming* han sufrido este tipo de situaciones, lo malo es que llegamos a acostumbrarnos.

ENTREVISTADA 13: La pregunta aquí sería más bien si conozco a alguien que NO haya sufrido el acoso. Todas mis amigas y compañeras, en mayor o menor medida, han sufrido acoso o vejaciones por ser mujer o por atreverse a hablar de la situación por la que pasamos todas. Desde despreciar nuestras experiencias hasta tratarnos de locas porque “esas cosas cómo van a pasar”.

ENTREVISTADA 14: Sí, siempre que puedo me quejo en redes sociales del tema, sobretudo en Twitter o YouTube. Y claro, a todas mis amigas que juegan en algún momento le han dicho algún comentario machista hacia ella.

ENTREVISTADA 15: Si, también con otras jugadoras

ENTREVISTADA 16: Por supuesto, suelo hablar de estos temas con mi mejor amiga que también es *gamer* y en realidad nos reímos de las situaciones porque son muy ridículas. Tanto como acoso más allá de que pidan guarrerías a cambio de dinero, etcétera, poco más.

ENTREVISTADA 17: Lo suelo compartir por mis redes sociales y creo que todas las mujeres que juegan a videojuegos al menos que conozca ha sufrido acoso alguna vez.

ENTREVISTADA 18: No lo suelo contar porque no le quiero dar importancia, voy a seguir jugando me digan lo que me digan.

ENTREVISTADA 19: Sí, pero casi siempre con mis compañeros de equipo

ENTREVISTADA 20: sí, con mis amigos y por Twitter, sobre todo. Y si, de hecho, no sabría decirte ninguna chica que no le haya pasado alguna vez.

ENTREVISTADA 21: Si, lo he hablado, pero con amigos. No he sabido de otras mujeres que les pase, pero estoy totalmente segura que les pasa y hasta más que a mi

ENTREVISTADA 22: Varias veces lo hablé con los usuarios que entraban de forma regular a las retransmisiones y estaban en el canal cuando entraban a dejar comentarios de ese tipo. En general rechazaban esas conductas. Sí que vi esas situaciones en cales similares al mío llevado por chicas.

7. ¿EL ASEDIO EN INTERNET TE HA LLEVADO A REPLANTEARTE NO VOLVER A JUGAR NUNCA MÁS?

ENTREVISTADA 1: -

ENTREVISTADA 2: Sí, de hecho, no me gusta jugar nada online, aunque siempre que mis amigos me dicen sí que juego, porque al final la presencia es importante.

ENTREVISTADA 3: Nunca he tenido problemas en Internet jugando por ser mujer. Si bien es verdad que apenas juego online y habitualmente cuando lo hago suele ser con amigos.

ENTREVISTADA 4: Mai, ja que les xarxes socials és un dels meus hobbies, i com he dit anteriorment, no he patit cap mala experiència en concret que perdurés en el temps, i trobo que ho he sabut gestionar molt bé.

ENTREVISTADA 5: No, nunca he sentido la necesidad de dejar los videojuegos por ello.

ENTREVISTADA 6: No, para nada. Cuando algo te gusta no tienes que permitir que otra persona por sus malas actitudes te prive de ello. En parte te hace más fuerte.

ENTREVISTADA 7: No. Te comparto que yo desde los 14 años soy piloto de autos de carreras y en ese medio hay igual de machismo que aquí, aprendí a darme mi lugar y dar resultados para salir adelante y ganar. Unos hombres/niños no van a conseguir que deje de hacer lo que me gusta. Y eso me enseña que debemos crear mujeres fuertes en casa.

ENTREVISTADA 8: ¡Para nada! Un par de comentarios no me van a desmotivar ni van a hacer que deje de jugar. Más que un hobby, es una pasión para mí.

ENTREVISTADA 9: Jamás. Yo juego, por encima de todo, por y para mí. El hecho de que comparta una parte de esto en internet y que haya recibido algún que otro comentario desafortunado no me replanteará uno de los mayores hobbies que tengo y que acompaña mi vida desde bien temprana edad.

ENTREVISTADA 10: Si, muchas veces, por suerte manejo una comunidad grande y mis seguidores más antiguos me cuidan mucho.

ENTREVISTADA 11: No, si me gusta no veo porque dejar de jugar. Cuando ya no me atraigan los videojuegos los dejare, pero hasta entonces aquí sigo

ENTREVISTADA 12: No. Afortunadamente cuento con una buena comunidad, buenos moderadores y un pensamiento crítico. Bloqueo y ya.

ENTREVISTADA 13: No. Aunque lleve recibiendo acoso desde aproximadamente los 13 años (cuando tuve ordenador propio por primera vez) nunca he planteado agachar la cabeza, callarme sobre las injusticias o abandonar mi pasión. Como dije antes, se han dado con una piedra que no va a moverse por mucho que la empujen.

ENTREVISTADA 14: No, me gustan demasiado los videojuegos como para dejar que la comunidad tóxica haga que deje de jugarlos, que es lo que ellos quieren. Sí he llegado a enfadarme por la comunidad de algún videojuego en concreto y plantearme dejar ese videojuego, pero no los juegos en general.

ENTREVISTADA 15: No

ENTREVISTADA 16: No, la verdad es que en la mayoría de juegos te permite bloquear o silenciar a las personas que, de este tipo, por lo tanto, no supone demasiado problema.

ENTREVISTADA 17: no, nunca me he replanteado dejar mi hobby por lo que diga la gente

ENTREVISTADA 18: Dejar de jugar no, pero sí he llegado a hacerme pasar por un hombre cuando me han dicho que por mi nombre soy una mujer y por eso perderemos.

ENTREVISTADA 19: jamás, no voy a dejar de hacer algo que me gusta porque aun siga habiendo gente con ciertos prejuicios.

ENTREVISTADA 20: A veces sí me dan ganas de apartarme, pero luego pienso que es darles el placer y que además me gusta, así que no voy a dejar de hacer algo que me gusta por un par de payasos.

ENTREVISTADA 21: Pocas veces, ya que es algo que quería hacer desde hace años y supongo que es parte de; todo en la vida cuesta trabajo y tiene sus pros y sus contras.

ENTREVISTADA 22: No. En su momento me podían molestar esos comentarios, pero nunca les di tanta importancia como para plantearme dejar de jugar.

8. ¿HAS SUFRIDO ALGÚN TIPO DE PROBLEMA DE SALUD (ANSIEDAD, ETC.) A CAUSA DE ESOS COMPORTAMIENTOS?

ENTREVISTADA 1: -

ENTREVISTADA 2: No, pero porque creo que nunca he permitido que este problema me afecte de forma importante, he preferido abandonar la partida antes.

ENTREVISTADA 3: No que yo recuerde, solo malestar.

ENTREVISTADA 4: Jo pateixo ansietat des dels 4 anys però no ve per res relacionat amb els videojocs, i com que els videojocs en concret m'han ajudat a superar crisis i èpoques dolentes, els hi he d'agrair moltíssim. Al llarg dels anys he après a gestionar l'ansietat que em provoca el comportament d'algunes persones, sobretot aquelles que s'han arribat a ficar amb mi, i ja et dic, com en aquest món compto amb molts de seguidors que em recolzen dia a dia, em quedo amb les coses bones.

ENTREVISTADA 5: No

ENTREVISTADA 6: No, siempre he tenido un lema presente: no te daba quien quiere sino quien puede. Tienes que ir mentalizada en que todo lo que leas, no te puede afectar.

ENTREVISTADA 7: No he tenido problemas de salud, son cosas que hay que pasar de ellas rápidamente

ENTREVISTADA 8: Cuando ocurre lo paso mal de manera puntual, pero nunca se ha convertido en un problema de salud.

ENTREVISTADA 9: No. Aunque tiene mucho que ver, seguramente, la madurez que cuando llegas a mi edad se alcanza la que ayuda. Puesto que te conviertes en alguien mucho menos "rígido" ante la vida y sus posibles "injusticias". Las *injusticias* (si es que esto podría calificarse como tal) las vives... digamos que con otro talante. No obstante, puedo asegurar que no corren la misma suerte chicas más jóvenes.

ENTREVISTADA 10: Sufro de depresión, a veces he tenido recaídas porque me gusta ser genuina con mis seguidores y tristemente me ha costado caro.

ENTREVISTADA 11: No

ENTREVISTADA 12: Alguna vez la autoestima me ha jugado malas pasadas y, junto a más cosas, he caído en alguna depresión larga.

ENTREVISTADA 13: Si, ataques de ansiedad o pánico estando en lugares públicos masificados, pero tengo a una comunidad que siempre ha estado conmigo y me ha protegido cuando lo he necesitado.

ENTREVISTADA 14: No, nunca, ya que soy una persona que sabe cómo sobrellevar esos temas y hacer oídos sordos cuando la gente insulta. Eso no quita que me guste visibilizarlo para intentar que esto cambie.

ENTREVISTADA 15: No

ENTREVISTADA 16: No, pero porque no me lo tomo tan en serio. Pero sí que conozco personas que les afectaban los comentarios y eso se nota.

ENTREVISTADA 17: he sufrido ansiedad y he llorado muchas veces porque nunca entendía todo ese *hate* insano.

ENTREVISTADA 18: No he tenido nada de eso, aunque sea un poco triste ya he sufrido acosos “callejeros” y otros actos más graves así que estoy un poco acostumbrada.

ENTREVISTADA 19: No, sí que he sufrido ansiedad, pero nunca por nada relacionado con el mundo del videojuego.

ENTREVISTADA 20: No creo que vayas a tener cosas por esto, pero su pueden hacerte empeorar si las tienes. Pero ansiedad y estrés si suelen provocar bastante sobre todo cuando hay el acoso

ENTREVISTADA 21: Llevo meses padeciendo depresión y ansiedad muy fuerte, pero no creo que sea por las redes, ms bien por otros problemas personales

ENTREVISTADA 22: No, para nada

10 ¿CREES QUE LOS HOMBRES SE SIENTEN “ATACADOS” PORQUE UNA MUJER ES MEJOR QUE ELLOS JUGANDO Y POR ESO INSULTAN O, POR EL CONTRARIO, CREES QUE PIENSAN QUE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS DEBERÍA SER SOLO PARA EL GÉNERO MASCULINO?

ENTREVISTADA 1: Este tipo de comportamiento que indicas no es exclusivo al mundo de los videojuegos, va con la sociedad y el entorno de la persona y sus creencias, ya sea jugando a un videojuego o a las cartas. El que es machista lo es para todos los aspectos.

ENTREVISTADA 2: Creo que los hombres que hacen esto sencillamente no han sido bien criados, ya no es cuestión de sentirse atacado o no, a veces la sola presencia de una chica les hace sentir incómodos, pero siempre he asumido que también les pasa en el mundo real, solo que no tienen forma de expresarlo sin ser juzgados. Yo he tenido la suerte de encontrarme con chicos que son unos ejemplos de seres humanos y cada vez hay más de ellos que nos apoyan y se sienten normales, aunque estemos allí, no sienten que se descompensa el equipo y nos hacen sentir valoradas. Así que en cierto modo las cosas están cambiando y eso al menos para mí es súper importante.

ENTREVISTADA 3: Creo que, cuando sucede, el cual no es mi caso porque no me junto con gente así, es porque consideran que una mujer no puede ser mejor que ellos, no solo jugando, sino en general, y como consideran los juegos “su” ocio, menos pueden “perder” en eso.

ENTREVISTADA 4: Malauradament això és un estigma social que encara està present en els nostres dies, i hi ha gran població masculina (i eh, alguna noia també) que pensa que els nois juguen millor que les noies. Això no és res més que un tema de masclisme, i, tot i que cada vegada hi ha més gent conscienciada, encara queden restes.

ENTREVISTADA 5: Pues diría que hay un poco de todo. Algunos hombres no toleran que una mujer les gane, y otros directamente piensan que no deberíamos ni intentarlo. Por suerte también hay muchos hombres a los que todo eso les da igual.

ENTREVISTADA 6: Sí en ambos casos, pero sin generalizar. Vuelvo a recalcar que tenemos la suerte de estar en una época donde todos tomamos más conciencia de los problemas. Pero sí, les suele molestar mucho cuando quedas en primer lugar en la partida porque lo toman como una humillación. Al igual que muchos siguen pensando que los videojuegos es mundo de hombres y nosotras solo tenemos que estar fregando... esa frase es la que más me han dicho.

ENTREVISTADA 7: Creo que son un poco de las dos. Unos creen que una mujer no les puede ganar porque en la sociedad nos han puesto como el "sexo débil" pero aquí somos iguales y otros creen que no debería haber mujeres porque la industria se ha enfocado los hombres y su papel dominante. Piénsalo de esta forma, este era el "Club de Toby" donde los hombres se sientan a hablar sus cosas y se desahogan de las mujeres, ahora hay mujeres dentro de su club y ya no pueden hablar igual. En mi país hay mucho machismo y esa frase es muy popular. "Es el Club de Toby" solo hombres y las mujeres no pueden sobresalir.

ENTREVISTADA 8: Conozco a personas que, delante de mí, han hecho comentarios sobre otras chicas que tienen un rango bastante alto "para ser una chica".

ENTREVISTADA 9: Podrían ser estas razones y podría no ser ninguna de ellas. En mi humilde opinión pienso que se debe al constante y todavía muy presente; reflejo de la mismísima sociedad. Donde la mujer sigue siendo considerada inferior al hombre en muchos sentidos, se la sigue infravalorando y cosificando. Y cualquier entorno en el que una mujer decida mostrarse, del modo en que ella quiera hacerlo, será un entorno ciertamente más hostil que para cualquier hombre que lo hiciera del mismo modo.

ENTREVISTADA 10: Creo que hay muchas personas escarificadas emocional y psicológicamente que buscan en los videojuegos un refugio y crean zonas de confort que son fácilmente debilitadas cuando sienten que alguien representa una amenaza. Esto lleva a que reaccionen de maneras inapropiadas y a veces hirientes. No creo que esté ligado a un género en particular.

ENTREVISTADA 11: En algunos casos pienso que las dos

ENTREVISTADA 12: Creo que ver a una mujer que juega mejor hiere el orgullo de algunos hombres machistas.

ENTREVISTADA 13: Ambas. Este tipo de personas (no todas, gracias a Gaia) se sienten con el derecho a ser mejores y ser los más importantes sólo por el hecho de ser hombres, y que nosotras, en el caso de ser mejores que ellos, lo somos por una tercera persona (varón) o porque hemos hecho trampas. Al sentir atacado su derecho a ser los mejores, atacan de vuelta.

ENTREVISTADA 14: Como siempre digo, no me gusta generalizar. Algunos hombres sí que se sienten atacados y otros, los que son realmente personas, no se sienten para nada atacados. Para algunos de ellos perder contra una mujer es como lo peor que les puede pasar porque las chicas ‘no están hechas para ese tipo de cosas’, entonces les duele el doble.

PATRI 15: Ambas, pero no todos los jugadores piensan así.

VICKY 16: Creo que se sienten mejores, como en muchos ámbitos de la vida. Y definitivamente sí que siento que les avergüenza cuando una mujer juega mejor. Mientras que nosotras no diferenciamos en géneros.

MERY 17: creo como te he contestado anteriormente que se sienten atacados ya que suelen pensar que los videojuegos es algo de chicos.

NURIA 18: Yo me he encontrado con hombres que no aceptan que una chica es mejor que ella y por eso me han insultado y me han dicho que no puede ser, que seguro que soy un hombre. También me han dicho cosas como “para ser mujer no juegas mal” y da la sensación de que los videojuegos son solo para hombres y que las mujeres somos “intrusas” que nunca llegaremos a su nivel.

ENTREVISTADA 19: Hay hombres que se sienten atacados cuando les gana una mujer. Por suerte ya hay pocos así, pero queda alguno. Con respecto a la otra pregunta, en los *e-sports* no es que suela haber muchas chicas. Hacen ligas a parte para ellas y no debería ser así

ENTREVISTADA 20: creo que depende del caso, habrá de todo

ENTREVISTADA 21: hay algunos hombres que, si piensan de esa manera, pero la verdad son minoría. Creo que en esos casos solo trato de alejarme de ese tipo de jugadores y seguir con los que yo conozco.

ENTREVISTADA 22: Creo que los que se sienten "atacados" y reaccionan con insultos cuando pierden, les da más rabia cuando pierden contra una chica porque creen que somos inferiores a ellos, y el insulto más fácil es el machista, que quizás es el que más nos puede molestar.

11 ¿ECHAS DE MENOS UNA INTERVENCIÓN PÚBLICA PARA MEJORAR LA SITUACIÓN (CAMPAÑA PARA CONCIENCIAR, ALGUNA NORMA, ETC.)? ¿CUÁL?

ENTREVISTADA 1: -

ENTREVISTADA 2: sí, sin duda, hace falta más apoyo, hace falta más presencia y aunque parezca mentira esta “lucha” no es solo de mujeres, los hombres algún día serán papás y no querrán que esto les pase a sus hijas, así la ayuda “publica” tiene que venir de todo el mundo, no solo de los gamers o los políticos, tiene que venir de todo el mundo, porque quizás tú no eres *gamer*, pero tu hija sí.

ENTREVISTADA 3: No.

ENTREVISTADA 4: Ja hi ha alguna associació de conscienciació de la dona en el món dels videojocs, però trobo que tenen poca visibilitat, ja que les he descobert per haver-ho buscat jo. Si una campanya fos realment efectiva, hauria d'arribar als meus ulls sense jo buscar-ho. També trobo que hauria d'haver més restriccions en alguns videojocs en línia, que per insultar et tanquessin permanentment la conta i no que et bloquegin uns minuts.

ENTREVISTADA 5: Una campaña para concienciar a aquellos que no lo entienden que los videojuegos son para todo aquel que quiera disfrutarlos, tanto hombres como mujeres

ENTREVISTADA 6: Una campaña puede ayudar a motivar actitudes positivas, pero no a un cambio. El cambio está en la comunidad de jugadores en sí. Los hombres tienen que entender que somos todos iguales. Las mujeres nos tenemos que respetar más, ya que hay un pequeño sector de nosotras que también fomenta el machismo. Todos tenemos culpa y todos tenemos la solución.

ENTREVISTADA 7: La industria nos está dando a las mujeres más importancia en los videojuegos, no creo que solo una campaña mejore la situación, los valores vienen de casa y ahí es donde se debe concientizar a los hombres y mujeres. Porque pueden vivir maltrato familiar tanto un hombre como una mujer y creer su papel en la sociedad o en un entorno de videojuegos.

ENTREVISTADA 8: Se debería crear una campaña para que la gente fuese más responsable con lo que dice por Internet, sin discriminación de género. Hay personas que tienden a sacar lo peor de ellas mientras juegan a videojuegos, y pienso que habría que frenarlo de alguna manera.

ENTREVISTADA 9: A día de hoy creo que se realizan bastantes campañas y acciones de esta índole. No obstante, este tipo de cosas no creo que sobren. No sabría proponer ahora mismo ninguna idea que marque originalidad o distinción a lo que ya se ha hecho hasta ahora. Como mucho sí puedo añadir un detalle que me apena normalmente observar: Y es que, en cualquier campaña, protesta, huelga... etcétera, que se realice; vuestra imagen, la del hombre que también convive sin estar de acuerdo con esta situación de desigualdad, estuviera más presente. Siguen faltando más ejemplos masculinos en todo este. Más hombres que se VISIBILICEN con la causa. Sé de buen grado que todavía existe una mayoría de hombres que, aunque no están de acuerdo con esto; siguen quedándose al margen o ausentes ante acciones que pueden contar y mucho, con su presencia.

ENTREVISTADA 10: Sí, me encantaría, pero en Perú es complicado porque muchas marcas buscan usar los videojuegos como un medio publicitario, no como un medio de concientización. Aquí jugar videojuegos sigue siendo visto como un tabú.

ENTREVISTADA 11: No, falta todavía que mejoren algunas cosas, pero es más por parte de los consumidores que de los creadores. De todas formas, hay gente que vive con esa mentalidad y por mucho que le insistas no hay forma de cambiarlos

ENTREVISTADA 12: Campañas hay muchas. Movimientos y manifestaciones también. Creo que esto es algo interno que debe empezar a atacarse desde dentro. En casa y en la educación que se les da a nuestros hijos. No creo que una campaña haga nada si los padres no enseñan lo que es correcto. Pero eso será para otras generaciones y espero que sean mejores que ésta.

ENTREVISTADA 13: Dando voz a nuestras experiencias, no tratando de ocultarlas, llamando la atención a aquellos que perpetúan los ataques, hablar y explicar los problemas de raíz... Hay muchísimas acciones que se pueden hacer

a pequeña escala, en nuestro círculo de amigos y amigas que ayudan a que, a la larga, el mundo de los videojuegos sea un lugar seguro para todo el mundo.

ENTREVISTADA 14: Sí, yo creo que se controla muy poco este tema en los videojuegos y se le tiene que dar más visibilidad. Ya han hecho campañas como, por ejemplo, el año pasado por el día de la mujer, Movistar hizo una campaña con el hashtag #MyGameMyName y hablaban sobre este tema, pero me sigue pareciendo que hay mucho por lo que luchar todavía.

ENTREVISTADA 15: Si, no estaría de más alguna campaña de concienciación.

ENTREVISTADA 16: Creo que se debería aplicar la coeducación fuera de los videojuegos, es decir, en el día a día. Una vez que las personas aprendan valores y el significado de la igualdad no hará falta decirles que dentro del juego deben respetar, porque ya estará implícito en la vida misma y en todos los ámbitos.

ENTREVISTADA 17: Creo que muchas veces han intentado mejorar la situación, pero es algo complicado

ENTREVISTADA 18: La verdad es que estaría bien que si se enseñan imágenes en las noticias de videojuegos que salgan chicas. También que se fomentase que en competiciones (como pueden ser torneos oficiales) se dejase participar en los equipos o individualmente a mujeres. En el *League of Legends* se hacen unos mundiales donde no hay mujeres jugando, se debería fomentar su aparición.

ENTREVISTADA 19: Por suerte cada vez voy conociendo más hombres que apuestan por la igualdad y eso es algo bueno, pero nunca esta demás recordarlo, no se trata de machismo o feminismo, se trata de igualdad.

ENTREVISTADA 20: Sí, creo que debería concienciarse más de estas cosas, realmente veo que no se suelen tocar públicamente estas cosas. Pero por otra parte tampoco creo que sirviera de mucho, viendo como es la gente de hoy en día.

ENTREVISTADA 21: Creo que no.

ENTREVISTADA 22: Si, pero creo que hay temas más importantes con los que habría que concienciar antes que en los videojuegos la verdad.

12 ¿TE PARECE BUENA IDEA CREAR UN ENTORNO DE VIDEOJUEGOS EXCLUSIVAMENTE PARA MUJERES?

ENTREVISTADA 1: No, ¿se crearía un entorno para personas rubias o morenas? No creo que de haber problema esta sea la solución, la solución no es apartar y dividir el problema, si no afrontar su origen.

ENTREVISTADA 2: en lo que sí estoy de acuerdo es en que todas las chicas debemos apoyarnos y defendernos, y hacerle ver a los chicos que no somos enemigos, que les respetamos mucho y simplemente queremos el mismo respeto de vuelta.

ENTREVISTADA 3: No. Está bien que haya diferentes tipos de videojuegos más orientados a un género que a otro, pero crear un entorno exclusivamente para un género concreto solo genera mayor individualismo, odio y rencor entre los diversos géneros. Lo único que creo es que se debe potenciar el respeto.

ENTREVISTADA 4: Crec que no. El més propici seria homes i dones per igual, perquè si no, no estaríem parlant d'igualtat (com el feminisme). El que estaríem fent seria separar els sexes i hi hauria competència, i no és el que busquem.

ENTREVISTADA 5: No, en mi opinión lo mejor es jugar todos por igual, sin separaciones.

ENTREVISTADA 6: No, porque de nada vale fomentar la igualdad si luego tú haces lo mismo. Simplemente tendríamos que hacer lo que hacemos muchos: disfrutar del juego y de la compañía sin pararte a pensar si es un género u otro.

ENTREVISTADA 7: No, porque sería el “Club de Brittany” y si queremos evitar el machismo no debemos atacar con lo mismo. Debemos fomentar igualdad y respeto.

ENTREVISTADA 8: Al contrario. Considero que eso sería dar un paso hacia atrás. Cada vez somos más las mujeres que jugamos a videojuegos y hay que normalizarlo en el entorno en el que estamos.

ENTREVISTADA 9: No. Me parece que nos estaríamos yendo al otro terreno extremista y de nuevo estaríamos fomentando los mismos valores separacionistas y desiguales.

ENTREVISTADA 10: Yo creé una normativa para mis comunidades para que no exista toxicidad, creo que el comportamiento no sólo está ligado a hombres, es más común, pero no está ligado únicamente a el género masculino. Es también cierto que las mujeres son a veces las más vulneradas, pero en ciertas circunstancias, se suele aceptar y normalizar el comportamiento, volviéndolo aún más frecuente. Antes que ser parte de alguna iniciativa sólo para chicas sería bueno atajar ese problema.

ENTREVISTADA 11: No, lo veo totalmente innecesario e injusto. Al igual que yo quiero jugar tranquilamente con hombres no vería lógico el excluirles para jugar solo nosotras.

ENTREVISTADA 12: No. Creo en la equidad y pienso que no se consigue nada excluyendo a otros. Los hombres y las mujeres debemos aprender a convivir con las mismas oportunidades y privilegios, según nuestra valía. Creo en la meritocracia a la hora de, por ejemplo, formar parte de equipos de *e-sports*. Opino que si se excluye al hombre se genera odio y mala imagen para las mujeres. El odio genera más odio y... Ya sabemos el resto.

ENTREVISTADA 13: No lo descarto ni lo hago de menos. En ciertas situaciones, unos lugares exclusivos y seguros son necesarios para el acercamiento de aquellas mujeres que no se sienten bien hablando o jugando en presencia de hombres. Darles el espacio y la confianza para que en un futuro no hagan falta los espacios no mixtos es necesario. ¿Por qué necesitamos unos espacios donde no nos sintamos atacadas por ser quiénes somos? ¿Por qué tenemos que construir una confianza, seguramente destruida por sujetos inseguros de internet?

ENTREVISTADA 14: No, para nada. En el tema deportivo (fútbol, baloncesto, balonmano...) sí me parece correcto que haya diferentes competiciones porque entre hombres y mujeres hay una diferencia física clara, pero para el tema videojuegos el físico da igual por lo tanto se deberían hacer ligas mixtas, sin separación por el sexo de una persona u otra.

ENTREVISTADA 15: No, al igual que tampoco lo hay para hombres. Los juegos están hechos para jugar juntos no para separar.

ENTREVISTADA 16: En realidad no me parece buena idea, esa medida lo único que hace es demostrar que somos diferentes y que por ello nos separamos del resto. ¿Qué conseguiríamos con esto? Más desigualdad. Huir del problema no es la solución, si no enfrentar a lo que tenemos delante para que podamos convivir todos sin problemas.

ENTREVISTADA 17: Si, es más si no recuerdo mal existen algunos eventos solo para chicas gamers.

ENTREVISTADA 18: No, solo de mujeres no. Con eso se fomenta la separación de géneros. Sería mejor un espacio mixto, ya que ambos géneros son igual de competentes en el mundo de los videojuegos. Es muy injusto que por ser mujer no puedes participar en alguna competición, aunque seas mejor que los hombres que están jugando.

ENTREVISTADA 19: No, ya que creo en la igualdad y espero que tarde o temprano el mundo cambie

ENTREVISTADA 20: No, a mí siempre me gustó el tema mixto, pero es importante que haya respeto entre todos.

ENTREVISTADA 21: Pues no lo sé, te repito que entre mujeres hay demasiada envidia y competencia. Me han tocado muchas mujeres que me han llamado puta o pendeja. De hecho, juego más con hombres y me siento más a gusto.

ENTREVISTADA 22: No, creo que lo mejor sería un entorno mixto, en donde el sexo de cada jugador no influyese en el juego. Dividir entornos no lo veo una solución.

13 ¿CUÁL SERÍA TU IDEAL SOBRE EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS?

ENTREVISTADA 1: Mi ideal es como la comunidad de #instagamerspain y #generaciongamer ya que es sana y siempre nos ayudamos entre todos.

ENTREVISTADA 2: Uno en donde no sea necesaria esta encuesta :)

ENTREVISTADA 3: Mi ideal es prácticamente él que vivo ahora mismo. También porque he sabido con quien me interesa tratar y con quién no. Hay que entender que en el mundo siempre va a haber gente estúpida, e intentar evitarlos. Jugar libremente al género que quieras con quien quieras y sin que eso implique nada malo. Que la gente respete mis opiniones sobre juegos y poder compartirlas. Lo único que me molesta un poco es que haya géneros que todavía parezca que pertenezcan solo a los hombres. Estoy de acuerdo en que en general haya muchas menos mujeres que juegan al *FIFA* y muchas más que juegan al *Animal Crossing*, porque, aunque ambos humanos, sí tenemos diferencias y una de ellas son los gustos. Pero me parece mal que otra persona te mire raro por jugar a uno de esos géneros que se consideran masculinos o femeninos. Y, especialmente, veo ese desprecio en hombres hacia otros hombres, que se ríen de que su amigo pierde la “masculinidad” por jugar a un juego considerado de mujeres.

ENTREVISTADA 4: On no hi haguessin prejudicis per ser noi o noia, que tothom tingués els mateixos drets i que hi hagi un bon ambient. Un bon exemple seria els equips d'e-Sports mixtes.

ENTREVISTADA 5: La igualdad y el respeto entre todos los jugadores, hombres o mujeres. Tanto en las comunidades de gamers como en los mismos videojuegos. Las compañías deberían atreverse a incluir más protagonistas femeninas sin tener miedo a no vender, y los jugadores a comprar el juego sin prejuicios.

ENTREVISTADA 6: Esa pregunta es complicada de responder de una manera corta. Así que me quedo con lo principal: una comunidad que fomente el respeto y la igualdad. Y una industria que se siga reflejando cada vez más la lucha de tantos.

ENTREVISTADA 7: Es una pregunta difícil, porque cada persona tiene su propia realidad y sus ideas respecto a esto por lo que han vivido. Pero lo ideal para mí sería igualdad en todo, *streams*, juegos online, personajes en los juegos. Que las mujeres puedan ganar lo mismo que un hombre jugando videojuegos sin tener que exhibirse, solo ganar dinero por ser buenas en lo que hacen. Respeto eso es lo que puedo pedir.

ENTREVISTADA 8: Tal cual como es ahora, pero con gente menos tóxica y más agradable.

ENTREVISTADA 9: Debo decir que aún a pesar de que esta situación que estamos comentando exista todavía, en la comunidad *gamer* (al menos la parte que yo palpo) se respira bastante buen rollo en general. Y son tan pocas veces las que he vivido ese tipo de “acoso” que mi balanza personal sigue sumando a positivo, con creces. En la comunidad que yo conozco, con la que trato y hablo de incluso no ser muchas veces gente conocida... sino personas que conectan contigo o tú con ellos mediante plataformas varias; Coexiste un respeto mutuo, tanto entre hombres como mujeres, y no percibo que a menudo se nos trate con distinción, dureza de algún tipo o marginación. (Eso sucede muy de vez en cuando, porque “cortos de miras” los hay en todas partes). Añadiré que tengo la convicción de hecho de que en la comunidad *gamer*, se convive desde una realidad superior a todo eso: la de compartir un hobby que nos apasiona. Que nos transporta. Que nos hace conectar. Que nos hace ser... nosotros mismos. Sin importar edad, género o etnia. Puedo decir por tanto que mi ideal sería precisamente el multiplicar eso para que ni la minoría de las ocasiones suceda lo que a veces sucede. Que quede en un “pasado” remoto y transportar esto mismo que ya va dándose en el mundo *gamer* (y cada día más) a cualquier otro ámbito de nuestras vidas en esta sociedad.

ENTREVISTADA 10: Ser responsable con tus actividades y hobbies, no siempre buscar un refugio en los videojuegos sino un apoyo y ser consciente sobre qué está mal con respecto a vulnerar el espacio de otra persona. Nos falta mucha sensibilidad.

ENTREVISTADA 11: Como ahora pero que la gente tuviera algo más de cabeza

ENTREVISTADA 12: Espero algún día ver una comunidad basada en el respeto y la tolerancia. Espero que los hombres respeten a las mujeres que hacen *streams*, que las mujeres no nos ataquemos entre nosotras por el aspecto y que no se usen los videojuegos como herramienta para imponer ideologías. Espero que se tomen los videojuegos como lo que son: arte.

ENTREVISTADA 13: Un lugar en el que se valore el trabajo de todo el mundo sin importar su género, sexo, u orientación sexual. Si eres un buen entretenedor o entretenedora, que dé igual y se valore su trabajo. Que si eres el mejor jugador o la mejor jugadora de un videojuego, que se valore tu esfuerzo y tu habilidad por encima de lo que sea que tengas entre las piernas.

ENTREVISTADA 14: Mi ideal sería que cambiase la mentalidad de la gente y que no se insultase por el sexo que seas. Es cierto que hay gente que siempre va a buscarte algo para intentar menospreciar, pero que eso no sea tu género. Además, me gustaría que hubiese más representación femenina en los *e-sports*, que hubiese más chicas en los equipos competitivos.

ENTREVISTADA 15: Que la gente se tomara los videojuegos como un entretenimiento para pasarlo bien y que no se enfadara por perder ni insultara.

ENTREVISTADA 16: Mi ideal en los videojuegos es el mismo que en el mundo. Igualdad, respeto y no discriminación tanto para hombres como para mujeres.

ENTREVISTADA 17: Un mundo donde ambos sexos pudieran jugar sin insultarse estaría genial.

ENTREVISTADA 18: Que cada persona juegue lo que quiera, el videojuego que quiera y que no sea criticada por ello. Que no sorprenda que una mujer juegue a algún videojuego y sea mejor que un hombre. También que haya competiciones donde puedan participar las mujeres.

ENTREVISTADA 19: igualdad entre hombres y mujeres para poder disfrutar sanamente de esta gran afición. Hice un pequeño experimento hace algún tiempo en un juego online, mi nombre era Silver y siempre que me felicitaban por algo era como bien hecho tío, o si lo hacía mal, no te preocupes tío y siempre tenía que estar diciendo que no era un tío, así que añadí un SHE al principio y ya no hubo tan buen rollo. Empezaron los insultos, me hacían *focus* en las

partidas, así que por aquel entonces volví a cambiarlo. A día de hoy voy con el SHE por delante y me da igual lo que me digan.

ENTREVISTADA 20: me gustaría que creciera mucho más, a veces aun siento que nos ven como frikis y raros a los que jugamos así que también me gustaría que desapareciera ese pensamiento y más respeto entre todos.

ENTREVISTADA 21: estoy conforme en casi todo, solo me gustaría que no hubiera tantos niños jugando ya que hacen algo incómodo las partidas y aparte muchos de esos juegos son para mayores de 16 años. Igual que no hubiera tanto morbo hacia una mujer *gamer*, pero entiendo que igual uno como mujer vende apariencia, así que es algo contradictorio...en fin, creo que en realidad es muy lindo el mundo *gamer*.

ENTREVISTADA 22: Un mundo donde predominase el respeto por el resto de jugadores, tanto dentro como fuera de los videojuegos, y en el que todos tuvieran como objetivo común disfrutar de este hobby, sin insultos, acosos, o reproches entre las diferentes plataformas.